すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成12年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第3号 通巻第3号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
8月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
第2特集
編集部特選「オススメゲーセンへGO!!」
超最新情報満載!
ギルティギアX
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
総力特集：ゲームセンターの未来像!?
セガが提唱する、NAOMI&
光ファイバーの可能性!!
2000
No.003
8
580
yen
AUGUST
スラッシュアウト／ガンスパイク／パワーストーン2
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66
MARVEL VS. CAPCOM 2

業界騒然、話題独占！
BATTLE GEAR 2
鮮烈。バトルギア2の誘惑。
ミレニアムバトルを占う
祝・月刊化
アーケードゲー
ボーイズレーサー
2000 7
ルギア2！
大好評連載群
ARCADIA FRONTIERS
HI-SCORE CLOSE UP
OLD GAME MUSEUM
攻略特集
ギルティギアX
パンチマニア 北斗の拳
POWERSTONE 2

NAOMI™
炎が熱く燃えるとき、
光と風と大地が動きだす。
巨悪に満ちた魔界を救うべく、4人の勇士達が剣と魔法でモンスターを倒す。
SLASHOUT™
スラッシュアウト
© SEGA 2000
奥の深いストーリーと、繰り返し楽しめるステージ分岐制の
マルチシナリオ方式。
周囲の敵を一撃！強力なチャージ攻撃が可能！
敵を倒すとジェム（魔法石）やアイテムが現われ、集めると
攻撃や防御値がレベルアップ。仲間さえも巻き込む程の
「大技」も…？。
SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

NAOMI™

王道を築き上げた伝説が甦る。

全日本プロレスの全面協力による本格派
プロレスゲームの集大成！
時代を超え、伝説の名レスラー達がファイト。
王道プロレスのゴングが鳴る！

ジャイアントグラム2000

闘気を溜めろ！一発逆転！必殺（バーニング）技で勝つ!!

主導権をとり攻撃したり、相手の攻撃に耐えて闘気を高めると、「決め技」のバーニング技が使用可能になる新ルール。

プレイヤーを熱くする、怒涛の演出！

轟く歓声。ゴング前の奇襲攻撃、場外乱闘など、臨場感アップ。

真の王者を決める！新たに2つのモードを追加。

『三冠戦モード』&『世界タッグモード』1試合をじっくりとプレイ！
勝つと『新チャンピオン』として登録できる！

DC（ドリームキャスト）版も発売。好評のドリームキャストとアーケードのリンクシステム。

ドリームキャストで育成したオリジナルレスラーをビジュアルメモリで持ち運び、アミューズメント施設でプレイしよう！

全日本プロレス

● 川田利明	● 三沢光晴
● 田上明	● 小橋健太
● 高山善廣	● 秋山準
● 大森隆男	● 小川良成
● 本田多聞	● 馳　浩
● スタン・ハンセン	● 垣原賢人
● ベイダー	● 志賀賢太郎
● ジョニー・スミス	● ジョニー・エース
● スティーブ・ウィリアムス	● マイク・バートン
● ウルフ・ホークフィールド	● マウナケア・モスマン

伝説のレスラー

昭和のプロレス王 力道山	白覆面の魔王 ザ・デストロイヤー
世界の巨人 ジャイアント馬場	鉄の爪 フリッツ・フォン・エリック
完全無欠のエース ジャンボ鶴田	荒法師 ジン・キニスキー
超獣 ブルーザー・ブロディ	黒い魔人 ボボ・ブラジル
殺人風車 ゲーリー・オブライト	人間発電所 ブルーノ・サンマルチノ
人間台風 ドン・レオ・ジョナサン	

※他にもオリジナルキャラが登場！

怒涛の4人同時の協力攻撃！
ネットワーク型・剣術ファンタジーアクションゲーム。

爽快で縦横無尽なプレイ！

走れ！斬れ！壊せ！探せ！

広大な8つのステージで繰り広げられる冒険&バトル。
次々と現われる40種類以上のモンスターとステージボスを倒し、進め！

2001年4月生 入学案内無料進呈中!!

▶本山さんがゲームデザインを担当したアイディアファクトリー(株)の最新ゲーム作品「砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～」

2000年
7月27日発売!
¥5,800(税別)

©2000 IDEA FACTORY

7月16日(日)東京校 オープンセミナー開催!!

夢をかなえた
卒業生が熱く語る!

「"つくりたい!"という気持ちが一番大事」

▲学院卒業生/本山真二氏(アイディアファクトリー株式会社)

「ゲームをつくりたい!」・・・ただその気持ちだけが先走ったまま学院に入学しました。ゲームクリエイターがどんな仕事なのかも漠然としか分らずに・・・。
でもそれで良かったと思います。
現場実習制度のワークシップや講師の先生の指導など、漠然としたものは学院が解消してくれます。「つくりたい!」という気持ちさえ、自分が失わなければ。

体験説明会開催!

全開催とも■受付13:30～■開始14:00～
■参加は全て無料です!!

学校見学、個別相談いつでも大歓迎!!

東京校
- 7月16日(日) 卒業生と語ろう!オープンセミナー
- 7月28日(金) 体験説明会

大阪校
- 7月9日(日) 体験説明会
- 7月16日(日) ワンデイ・デジタル・スクール
- 7月20日(祝) 体験説明会

アナタの街の近くにもご説明にお伺いします!
地区説明会開催!

札幌	静岡	名古屋	岡山	新潟	仙台	福岡	盛岡	広島
7/20(祝)	7/22(土)	7/23(日)	7/23(日)	7/26(水)	7/29(土)	7/29(土)	7/30(日)	7/30(日)

業界最前線情報や、現役プロのクリエイターによる体験授業、特別ゲストの講演など内容充実! ※会場、内容など詳しくはフリーダイヤル、または学院ホームページでご確認下さい。
※イベント内容、ゲストなどは変更になることがあります。予めご了承下さい。

就職・デビューを実現する最新のシステムがここにある!こんな学校、他にはない!!

アミューズメントメディア総合学院

東京校/大阪校 全日制/2年

◆大阪校には一部設置していないコースがあります。フリーダイヤルにてご確認下さい。

ゲーム業界への就職を徹底サポート!
ゲームクリエイター科
- ゲームプログラムコース
- ゲームグラフィックコース
- モバイルゲームコース 新設

映像業界への就職を完全サポート!
ヴィジュアルアーティスト科
- 3Dムービーコース
- デジタル映像演出コース
- Webデザインコース 新設

アニメ業界への就職を完全サポート!
アニメーション科
- アニメーターコース
- アニメ演出コース
- アニメ・ゲームシナリオライターコース 新設

声優タレント科
コミック科
ノベルス科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで!
東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)・学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX.03-3406-5070/24時間受付)。

[東京校]〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 [大阪校]〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでも直接お申し込みできます。(一切無料) LAWSON

▶情報ネットサービス「ISIZE-STUDY」からも資料請求できます。http://www.isize.com/study

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

No.3

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

CONTENTS

巻頭特集

ゲームセンターの未来像!? セガが提唱する、NAOMI&光ファイバーの可能性! 8〜17

第二特集

編集部特選 オススメゲーセンへGO! 155〜163

NEW GAME

ギルティギアX 26〜45
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 57〜63
スラッシュアウト 18〜21
ダンスマニアックス 84〜88
GTI クラブ コルソイタリアーノ 202〜203
クイズでアイドル! ホットデビュー 206
カートデュエル 204
婆裟羅 200〜201
ガントレット・ダークレガシー 198〜199
ダービーオーナーズクラブ2000 24〜25
バトルギア2 195〜197
ミスタードリラー2 64〜65
テトリスTA 205

企画読み物

名越部長・スラッシュアウトインタビュー 22〜23
白い箱NAOMI〜込められた想いに応えるモノ〜 74〜75
ゲームセンターイベント準備会 124
アリカ・テトリスインタビュー 76〜77
街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 解答集 164〜165

serialization

BRAND NEW UPDATES 67〜71
News Transmitter 72〜73
BEAT MAXIMUM 83〜90
LONG RUN GAMES' BOOSTER 120〜123
初心者STEP UP☆列伝 第1弾
慎之介 the シューティングスター〜第4話〜 128〜129
ゲーマー用語の基礎知識 130
彩京刑事 131
OLD GAME MUSEUM 132〜133
ARCADER・NEO 134〜135
20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム 136
無差別範疇十傑衆 137
ジャンク新聞 138
Joystick Troopers 139
Rescue Emulator! 140
GAME CENTER MAP 142〜144
ハイスコア全国集計 145〜154
コスプレ・プレイスタイル 166〜167
アルカディア フロンティアーズ 168〜175
ゲーパロ館 176〜177
ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方 178
ゲームセンターよく見る伝 179
庄司といづなのげぃむパラのいヤ 180
パンドラキャラット改 181
猛者通信ぽベソ 182〜183
Digital Disc Archive 184〜185
ZUNTATA Sound College 186
設定資料：ギルティギアX 187〜191
プレゼント 192
メダル「始めてみよう」物語 212〜214
プライズワンダーランド 215〜216
筐体百景 217

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 石渡 太輔（ギルティギアX）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

GAME LIST

イノセントスイーパー サイレントスコープ2 94〜96
カートデュエル 204
ガンスパイク 46〜49
ガントレット・ダークレガシー 198〜199
ギルティギアX 26〜45
クイズでアイドル! ホットデビュー 206
グレート魔法大作戦 116〜119
サイヴァリア 113〜115
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 57〜63
GTIクラブ コルソイタリアーノ 202〜203
上海〜昇龍再臨 206
シューティング・パラダイス 214
新日本プロレス闘魂烈伝4 210〜211
スターホース 213
スラッシュアウト 18〜21
ダービーオーナーズクラブ2000 24〜25
ダンスマニアックス 84〜88
鉄拳TAG TOURNMENT 120
デッドオアアライブ2ミレニアム 122
テトリスTA 205
電車でGo!3 通勤編 207
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66 50〜56
トラック狂走曲 208〜209
婆裟羅 200〜201
バトルギア2 195〜197
パワーストーン2 104〜105
ブレイブブレイド 101〜103
マーズマトリックス 97〜100
マーヴル VS. カプコン 2 106〜109
ミスタードリラー 92〜93
ミスタードリラー2 64〜65
メタルスラッグ3 110〜112
レコスタ 216

AD LIST

アミューズメントメディア総合学院 6
アリカ 78〜79
カプコン 218〜表3
キルタイムコーポレーション 127
コスパ 167
サミー 表4
三国志 80
セガ・エンタープライゼス 4〜5
ソフトショップマリオ 127
タイトー 表2〜3
タイムマシン 126
哲信クリエイト 125
トライ 141
ファントム 80
マックジャパン 82
ミルキーウェイ 81

SEGA MARINE FISHING/WORLD KICKS/TOUKON RETUDEN 4/ POWER STONE2/QUIZ OH MY GODDESS

-NAOMI Board- Central Processing Unit:SH4:128bit Graphics engine built-in Reduced Instruction Set Computer Central Processing Unit/Graphic engine:PowerVR2/Sound engine:super intelligent Sound Processor:32bit Reduced Instruction Set ComputerCentral Processing Unit built-in[64 channel Adaptive Differential Pulse Code Modulation]/Main Memory:32Mbyte/Graphic Memory:16Mbyte/media:Read Only Memory Board/Color 16,770,000//Bump Mapping/Fog/Alpha-Blending/Mip Mapping/Tri-Linear Filtering/Anti Aliasing/Environment Mapping/Specular Effect

ゲームセンターの未来像!?

セガが提唱する、NAOMI&光ファイバーの可能性!

徐々に業界スタンダード基板として浸透し始めてきた感のある「NAOMI」。スマートなボディーに圧倒的なパワーを秘めたこの基板の全貌を徹底究明し、今後どのように進化していくのかを探ってみたい。そして、気になる「光ファイバーネットワーク」との関連性も……。

-NAOMI GAME LIST- THE HAUSE OF THE DEAD 2/Dynamite Baseball NAOMI/POWER STONE/CRAZY TAXI/AIRLINE PILOTS/ZOMBIE REVENGE/GIANT GRAM/RING OUT 4x4/VIRTUA STRIKER2 ver.2000 /F355 challenge/CYBER ANGEL MAHJONG BATTLE SHANGRI-LA/Touch de Uno!/Major League Baseball/Mahjong Soo-Chi-Pai III/JAMBO!SAFARI/TOY FIGHTER/DEAD OR ALIVE 2/DERBY OWNERS CLUB/OUT TRIGGER/Dynamite Baseball'99/F355 challenge TWIN/SEGA TETRIS/SAMBA DE AMIGO/PowerSmash SEGA PROFESSIONAL TENNIS/PuyoPuyo DA! -featuring ELLENA System-/MARS TV/18WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER/THE TYPING OF THE DEAD/SPAWN In The Demons Hand/DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM/VIRTUA NBA/Touch de Uno!2/MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes

ゲームセンターの未来像!?
セガが提唱する、NAOMI&光ファイバーの可能性！

SLASH OUT

CAPCOM VS. SNK

GUILTY GEAR X

とゲームの進化

セガはハードでどのような道のりを歩み、そしてどこへ行くのであろう?

ポリゴンの威力

80年代、セガは16ビットCPUを搭載した「SYSTEM16」や、「アフターバーナー」などの体感筐体用基板「X TYPE」を作りつつ、よりリアルな描画能力を持つ基板を模索していた。

そして90年代初頭、新基板MODEL1を土台にしたポリゴンゲーム「バーチャレーシング」(92年)「バーチャファイター」(93年)の登場は、10年来2D映像を基調にしていたアーケード映像世界にとって、まさに革新的な出来事となった。

そして94年、新基板MODEL2を使って作られた「バーチャファイター2」は、驚異の大ヒットを記録。その美麗な世界となめらかな動き、世界観を感じさせる空間は、ゲーマーだけでなく一般の人々をも魅了したことは記憶

セガ基板の歴史

年	基板
1985年	SYSTEM16【16ビットCPUを採用】
1987年	X TYPE【体感シリーズ用高性能ボード】
1988年	SYSTEM24【高解像度モニター採用】
1990年	C_BD【メガドライブと共通のボード】
1991年	SYSTEM32【32ビットCPUを採用】
1992年	MODEL1【3Dグラフィック採用】(代表作：バーチャレーシング、バーチャファイター)
1994年	MODEL2 (代表作：バーチャファイター2、デイトナUSA、セガラリー・チャンピオンシップ)
1996年	MODEL3 (代表作：バーチャファイター3、電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム)
1998年	NAOMI【現在最新のセガ基板】
1999年	HIKARU

NAOMI発売タイトル

HISTORY

1998年
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(セガ)／ダイナマイトベースボールNAOMI(セガ)

1999年
パワーストーン(カプコン)／クレイジータクシー(セガ)／エアラインパイロッツ(セガ)／ゾンビリベンジ(セガ)／ジャイアントグラム　~全日本プロレス2　IN　日本武道館~(セガ)／リングアウト4×4(セガ)／バーチャストライカーver.2000(セガ)／F355チャレンジ(セガ)／電幻天使対戦麻雀シャングリラ(マーベラスエンターテイメント)／タッチ・デ・ウノー!(セガ)／Major League Baseball(セガ)／アイドル雀士　スーチーパイⅢ(ジャレコ)／ジャンボ!サファリ(セガ)／トイファイター(セガ)／デッド　オア　アライブ2(テクモ)／ダービーオーナーズクラブ(セガ)／アウトトリガー(セガ)／

【←次ページに続く】

ゲー事典 セガの代表的な基板と言えば「MODEL」シリーズ。この基板の一番の進化は、やはりポリゴンの表示能力。92年の「MODEL1」では毎秒18万ポリゴンの表示能力であったものが、94年の「MODEL2」では毎秒30万ポリゴン、96年の「MODEL3」では毎秒100万ポリゴンに上がっている。

ARCADIA No.3 Feature Articles

DEAD OR ALIVE2
©TECOMO LTD.1998,1999

電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム　ver.5.66
©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1998,2000

燃えろ！　ジャスティス学園
©CAPCOM CO.,LTD

STAR WARS RACER ARCADE
©SEGA ENTERPRISES LTD.,2000
©Lucasfilm Ltd & TM.
All Rights Reserved User under authorization.

サンバDEアミーゴ
©SEGA ENTERPRISES.LTD.,1999

DERBY OWNERS CLUB
©SEGA 1999

セガ基板の底力 NAOMIの映像力

現在、最新のセガ基板として位置するNAOMI・HIKARU。これまでに

に新しい。

その後、MODEL3へとバージョンアップしたセガの基板は、98年、家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」と連動した「NAOMI」へ移行する。

NAOMIの現在 セガの未来

現在、NAOMIのゲームの開発に参入している会社は16社。この中には、老舗も新しい会社も含まれている。

また、ドリームキャストとの連動基板であり、ビジュアルメモリを使ってリンクできる利点を活かし、「ジャイアントグラム」や「闘魂烈伝4」。「マーヴルVS.カプコン2」など家庭用データを持ち込めるゲームが増えている。ゲーセンと家庭の垣根が徐々に崩れつつあるということだろうか。

では、今後セガが提示するゲームの未来像は、どのようなものなのだろう？

NAOMI発売タイトル

HISTORY

[illegible]

ダイナマイトベースボール'99（セガ）／F355チャレンジTWIN（セガ）／セガテトリス（セガ）サンバDEアミーゴ（セガ）／パワースマッシュ（セガ）／ぷよぷよDA! ―featuring ELLENA System―（コンパイル）／火星チャンネル（セガ）

2000年

18WHEELER（セガ）／ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ）／SPAWN in The Demons Hand（カプコン）／デッド・オア・アライブ2ミレニアム（テクモ）／バーチャNBA（セガ）／タッチ・デ・ウノー！2（セガ）／MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes（カプコン）／セガマリンフィッシング（セガ）ワールドキックス（ナムコ）／闘魂烈伝4（ナムコ）／パワーストーン2（カプコン）／クイズ　ああっ女神さまっ（セガ）

NAOMI参加企業一覧

SNK	サミー
エイティング／ライジング	ジャレコ
エコールソフトウェア	セガ・エンタープライゼス
カプコン	テクモ
ケイブ	トレジャー
コンパイル	ビスコ
彩京	ビデオシステム
サクセス	マーベラスエンターテイメント

ゲー事典　「NAOMI」に参入している会社で、やはり特筆すべきはナムコであろうか。昨年ドリームキャスト版の「ソウルキャリバー」から、今年のNAOMI初参入作品「ワールドキックス」そして「闘魂烈伝4」と、続々とNAOMIタイトルをリリースしている。数年前では、とても考えられない状況だ。

Entertainment STAGE net@™

セガが提唱する、光ファイバー・ネットワーク構想……、それが近々現実のものとなる。『エンターテイメント・ステージ net@』と名付けられたこのプロジェクトは、我々にどんな恩恵をもたらすものなのか？　その先進性、将来性に迫ってみたい。

ストリートに新たなる息吹

この度セガが打ち出した新プロジェクト『エンターテイメント・ステージ net@』(以下、net@)は、「ホーム」「モバイル」「ストリート」という3つの分野におけるエンターテイメントをネットワークによって互いにリンクさせ、新しい遊びの形を創造しようとするものである。

セガが21世紀に向けて提案するこのプロジェクトに注目が集まる中、その第一歩として、「ストリート」の分野における遊びの場であるアミューズメント施設同士を光ファイバーネットワークで結ぶということが発表され、今まさにその構想が現実のものになろうとしているのだ。実際に店舗間がどのように結ばれるか、気になる通信インフラについては左図のイメージを見てもらえば分かると思う。

図を見て「インターネットとどう違うの？」と思った人はあまい。光ファイバーの通信速度は、なんと1ギガbps。現在のインターネットではとうてい考えられないほど超高速・大容量のものを使用している。これだけの通信速度を備えているからこそ、今までは味わうことができなかった新しいエンターテイメントが体験できるのだ。

店舗間ネットワーク簡易イメージ

その他のネットワーク
メインサーバー
A店
店舗サーバー
筐体（クライアント）
B店
C店
····

ゲー事典　**「1ギガbps」ってどれくらいすごいの？**：パソコンを持っていない人や、あまりインターネットを利用しない人にはいまいちピンとこない数字かもしれないが、この「1ギガbps」という通信速度は、最大通信可能容量ベースの比較で家庭用ISDN回線の約8,000倍にあたる。まあ、こんな風に説明するよりも、お店で体験してもらったほうが早いんだけどネ……。

我々はこんな場所を求めていた……

誰もが主役になれるステージ

net@では、リアルタイムコンテンツもさまざまなものが考えられている。しかも、それが24時間フル稼働する予定であるというから驚きだ。右のプログラム表は編集部の憶測によるものだが、セガの発表によると、それぞれのプログラムに誰もが参加でき、その場でいろいろな人たちとコミュニケーションを取りながら、いっしょに楽しむ……、こんなことが可能になるようだ。そう、net@は誰もが主役になれるステージを提供してくれるのである。

コンテンツプログラム(仮想)

時間	プログラム	コミュニケーション
≀	——	——
PM12:00	アイドルオーディション	お気に入りの娘に投票する
PM 1:00	ネットワークゲーム大会	チームを組んで参戦
PM 3:00	お笑い芸人ショートコントバトル	採点者の一員となる
PM 4:00	料理番組「今夜のおかず」	おいしいメニューを教えあう
PM 5:00	オークションバラエティー	アイテムをトレード
PM 7:00	プロ野球実況中継	好きなチームを応援合戦
PM 9:00	ナイトシアター名作劇場	映画の名場面について語り合う
PM11:00	今日のニュース	あるテーマについて徹底討論
≀	——	——

net@のネットワーク戦略

将来的にはアミューズメント施設からだけでなく、家からでも、外からでもnet@にアクセスすることが可能になる。セガから発表される、今後のサービス展望には注目したいところだ。

ゲーム on Demandへ

多種多様なコンテンツを持つnet@だが、我々ゲームファンとしてはゲームコンテンツの充実を期待したいところ。アーケードゲームだけに限っても、店舗間で格闘ゲームの通信対戦や、アクションゲームの協力プレイ……といったことは容易に想像できる。

プレイヤーとは直接関係のないところでも、流通の簡素化、迅速なゲームの入れ替え、試験稼働、バグの修正、設定変更、在庫の需要供給バランスの適正化……など、ネットワーク化されることで効率のいいビジネスモデルが完成するに違いない。そして、新しいビジネスモデルがアーケードゲームの土壌をより発展させ、やがて多くのプレイヤーの拠りどころとなり、業界全体を邁進させる。こんな未来像を思い描くのは、筆者だけではないはずだ……。

2000.7.21からスタート!!

日経主催:21世紀夢の技術展(東京ビッグサイト)

↓イベント終了後、8月7日以降に移設予定

東京ジョイポリス

お台場

http://www.sega.co.jp/sega/atp/tokyo/home.html
住所:東京都港区台場1丁目6番1号 DECKS Tokyo Beach 3F～5F
TEL:03-5500-1801(代表)

池袋GIGO

池袋

http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/ike_gigo.html
住所:東京都豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル
TEL:03-3981-6906(代表)

渋谷GIGO

渋谷

http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/sibugi/
住所:東京都渋谷区道玄坂2丁目6番地16号
TEL:03-5458-2201(代表)

オンデマンドコンテンツも多彩!!

やりたいゲームを、観たい映画を、聴きたい音楽を、読みたいマンガを……、net@にはいつでも我々のリクエストに応えてくれる多彩なコンテンツが揃っている。これはnet@の光ファイバーを使った超高速なアクセススピードと、大容量のデータベースによってこそ成せるワザだ。そのほかでは、遠距離にいる相手の顔を見ながら会話できるビデオチャットなるものも……。

気になる設置台数は?:7/21から上のカコミで紹介している店舗に置かれるnet@端末。「試験運用というくらいだからせいぜい4、5台なんじゃないの?」と考えている人も多いと思うが、なんと! いい意味で予想を裏切り、一店舗あたり"50台"を目処に考えているそうだ。これだけ多くの台数が導入されれば、プレイするのを待たされることなんてないよね!?

「エンターテイメント・ステージnet@プロジェクト」開発責任者インタビュー

セガが送る新世紀のアミューズメントスペース「エンターテイメント・ステージnet@」。何を目指し、どこへ進もうとしているのか？　プロジェクトを立ち上げた未来研究開発部・兼安時紀部長に直撃してきた!

スタートはジョイポリス開発ゲーム

――まずはじめに、未来研がどういう部署なのか教えてください。

兼安部長　ご存じのようにセガのアミューズメントスペースといえばゲームセンターですが、従来のゲームファン以外の人が遊べるようなスペースを作るという構想が10年ほど前に立ち上がりました。その担当部署のAM5研としてスタートしました。「未来研」となったのは昨年からです。

――これまでの事業内容は?

兼安　一番最初に作ったのが「大阪ATCガルボ」、これをきっかけにして「ジョイポリス」を全国7カ所に開発しました。店舗コンセプト開発だけではなく、ジョイポリスの中にあるアトラクションも我々が製作しています。

――ジョイポリスって未来研主体で企画されてるんですか?

兼安　そうです。部署は60人ですが、総務・人事・経理を除いてひと通りのチームが揃っています。セガの開発部署としては珍しい存在で、店舗コンセプトからデザイン、アトラクション開発、イベント開催などを一貫してやっています。そして、ジョイポリスのノウハウを使って、新しいものを作ろうということになりまして、岐阜県と共同でCGの魚を見ながら食事ができるレストラン「フィッシュ オン チップス」を作ったり、CGの魚と遊べる家庭用端末「フィッシュライフ」などを開発しました。

――「なんでも屋」ですね。

兼安　そんな感じです。今は、人間の動作を自動的に形成するアプリケーションを開発していまして、これを使った新しいエンターテイメントアトラクションをジョイポリスに設置する企画があります。また、これまで培ってきた魚のCG技術を活かして「シーマン」をどこまで動かせるかという研究開発も挑戦してます。それから昆虫や古代生物などもCGで再現しようとしています。アスキーさんあたりと組んで本当に動く「昆虫図鑑」や「古代生物図鑑」を作ろうかなとも考えてます(笑)。

エンターテイメント・ステージnet@の真の姿とは?

――7月からスタートする「エンターテイメント・ステージnet@プロジェクト」ですが、どういう経緯で立ち上がったのでしょう?

兼安　アミューズメント施設の低迷が続いていることが背景にありまして、アミューズメント施設の新しい生き方を提案しようと立ち上げました。

最初は小規模なモデルケースを作って……と考えていたのですが、「いずれにせよアミューズメント施設もネットワーク化するのだから全部つなげ!」という声が会社の上の方から聞こえてきまして(笑)。それで全店舗をつなぐ構想に発展したのです。

――どういうネットワークなのでしょうか?

兼安　現代は光ファイバーやISDNなどネットワークの時代なんて言われてますが、将来的な話ばかりが先行して、機能している高速ネットはほとんどありません。光ファイバーを埋めたはいいけど、利用者がいないといった状況です。

セガは国内に約600店のロケーションを持っていますから、そのスケールメリットを活かしてネットワークを構築する下地があります。全店舗に端末機を置いて、埋設済みの光ファイバーを結んでやれば、全国規模での高速ネットワークインフラが整備されるわけです。そしてネットワークを公開します。ゲームはもちろん、様々なデジタルコンテンツを自由に流通させてもらおうという計画なのです。

――ということはゲーム筐体ではなく、その端末機でゲームをすることになるのですか?

兼安　今までのアミューズメントは専用の筐体があって、これは○○というゲームですよ、といえばそのゲームでしかなかった。今度はゲームを端末機へダウンロードすることで様々なゲーム機になるのです。ユーザーは店舗にある端末機でやりたいゲームをオンデマンドで遊べるようになるのです。

――どのようなゲームがダウンロードできるのでしょうか?

兼安　実験店が成功して多店舗展開してはじめて、ソフトメーカーが開発することになるでしょうが、高速ネットワークインフラがすでにあるわけですから、アーケードゲーム初の大規模ネットゲームが出てくることは想像できますよね。それに、お店の料金体系はコインを筐体に投入するのではなく、端末を利用する時間に応じて変動する時間従量制にします。こうなればゲーム内容も自ずと変わってきますよね。

――具体的にはどんなゲームが出てくると思われますか?

兼安　1Gbpsもの通信スピードがあれば高度なゲームができますよ。

Entertainment STAGE net@™

ゲー事典　11人対11人通信対戦サッカーゲーム。こうなると、本当のサッカーとの違いは疲れないかどうかという1点しかないですね。画面上ではプレイヤー視点の映像があって、端っこには、パスを出したい相手の顔(キャラじゃなくてユーザーね)。「パス出せよ!」とか会話しながら試合が進んでいくんだろうけど、やっぱキーパーはヒマなのだろうか。

例えば、ユーザーがキャラクター1人だけを担当するサッカーゲームなども可能じゃないでしょうか。これまでの1人対1人の店内対戦だけではなく、11人対11人での店舗間対戦、さらには店舗対抗の全国大会などもお店にいながら開催できるようになります。

――高速ネットワークは、サーバー&クライアント型ということになるのですか？

兼安　そうです。セガのメインサーバーに各店舗のサーバーがつながります。そして店舗内のサーバーと各端末がつながってツリー構造になります。アーケードゲームの全部をつなげる必要はないでしょうが、ネットワーク対応が主流になるでしょう。

――さきほどゲーム以外のコンテンツとありましたが、具体的にはどんなものが予定されていますか？

兼安　新旧映画の上映、CATVなど有料テレビの配信、オリジナル番組の放映などなどあらゆるものですね。現在もインターネット経由でテレビ電話はできますが、比較にならないほどスムーズな会話ができるようになります。遠隔地でビデオゲームの対戦をしながらビデオチャットするといった遊び方も可能です。

それから、映画・音楽・コミックなどのコンテンツをダウンロードして、様々なメディアに保存して持ちかえるといったことも近い将来可能になります。アミューズメント施設の中へ「情報のコンビニエンスストア」を作るのが目的なのです。

――オリジナル番組はどういった内容でしょう？

兼安　アイドルなど有名人をゲストに招く番組もありますし、各店舗で行なわれているイベントをリアルタイムで放映するものもあります。それに、ゲームの達人が攻略を紹介する番組、ゲーム情報専門番組なども企画しています。これらオリジナル番組の放映スケジュールは、新聞のテレビ欄のようなプログラムで知ることができます。

――で、7月の実験ではどの程度のコンテンツを楽しめるのですか？

兼安　え？　どの程度って…、全部できますよ（笑）。40社以上からコンテンツを提供していただける予定です。映画を見られますし、ゲームも未来研が開発したものを遊べるようになっています。

――どんなゲームですか？

兼安　端末機のインターフェースであるタッチパネルを使った「ゴルフ」や「キックボード」のゲームです。このタッチパネルは強く押したり、早く移動するといった操作を感知できるアナログ式になっていて、ゴルフでは素早く移動させて強いショットを打つ、キックボードは指の細かな動きで操作することになります。

10月頃に完成するRPGでは、指で画面をなぞって敵を攻撃するという操作もあります。

現時点では、誰でも端末を操作できるようにタッチパネルにしているのですが、今後はDCコントローラなど様々なインターフェースに拡張されていきます。

――7月実験開始と聞いてましたから、密かにやるものだと思ってました（笑）。実質的には営業開始なのですね。

兼安　はい。池袋GIGO・渋谷GIGO・21世紀の技術展（展示会終了後、東京ジョイポリスへ移設）の3拠点に端末を50台ずつ配置した、150台のネットワークを完成させます。池袋GIGOは地下1階、渋谷GIGOは5階、東京ジョイポリスは5Fと、既存のアミューズメントスペースにストアインストアの形態で設置していきます。この3店はそのまま永続的に営業していきます。

――全国のプレイヤーが楽しめるのはいつ頃になるでしょう？

兼安　今年度（2001年3月）中には、九州地区など遠隔地を含めて20店舗を予定しています。実験結果をふまえて順次、自社ロケーションに展開していく予定です。そこから先は、今後の実験を見てからですね。

ブームになれば、ゲームセンター以外にも広がっていくでしょう。例えば、リアルタイムでテレビ電話ができて映画が見られるとなれば、病院や老人ホームなどで活用できるはずですし。すでに異業種からの問い合わせもあります。

――ゲームセンターの新たな段階が期待できますね。

兼安　ゲームセンタービジネスが変わります。まず、ストアインストアの店舗形態ですが、通常のゲームセンターとは完全に仕切って、出入口も別にして24時間営業も検討します。

利用料金は30分500円前後を想定しています。近くメンバーズカードを使った料金決済システムが完成する予定です。

変貌するアーケードゲーム業界

――ゲームがデータ化されるとなれば、業界全体も変化しますね。

兼安　基板など物を作る必要が無くなるので、流通が大きく変わるでしょう。メーカーは開発したゲームをサーバーに登録すれば良いのです。コストダウンになるし、バグがあっても夜中にバグフィックスしてしまえばよい。営業マンがROMや重い基板を抱えて歩く必要がなくなります。

さらに、ゲームがダウンロードされた回数に応じて、収益がメーカーに支払われるという課金システムも構築できるでしょう。ダウンロード数に比例して利益が出るのです。在庫問題のない効率的なビジネスができるのでベンチャーも育ちやすくなります。アーケードゲーム業界が、産業のいろんなことを変えていく一歩になるかもしれません。

――プロジェクトの名の由来は？

兼安　仮称「エンターテイメントサイバースペース（ec・s）構想」でしたが、このプロジェクトでアミューズメントが次のステージになるとともに、誰もが主役になれるという意味で、エンターテイメント・ステージとしました。netは高速環境ネットワーク、@は場所を示します。

――エンターテイメント・ステージnet@の将来は？

兼安　以前見たアニメーションで、未来のゲームセンターを描いたシーンがありまして、仮想空間でロボットに乗り込んで対戦するというゲームがありました。誰でも空想するゲームですが、実現させるとなると基礎的なインフラでさえも存在しませんでした。将来さらに技術が向上すれば、夢物語ではなくなります。そのためのステップかもしれません。

それから、長年ゲーム業界に携わってきたこともあって、私は「ゲーマーのプロ化」ということもプロジェクトのテーマに組み込んでいこうと考えています。やはりアミューズメントスペースである以上、自分の腕を披露する場所であるべきだと思っています。全国大会の優勝者には協賛スポンサーから賞金が出る、ゴルフのレッスンプロみたいにコーチ料が発生するようなシステムを作る、なんてことをやってみたいですね。「ゲームで将来メシが食っていける」となれば、誰もゲームをすることに文句を言わないでしょうね（笑）。

インタビューを終えて

実[illegible]のモデ[illegible]ない話[illegible]あっ[illegible]、ゲームセン[illegible]可能性を感じること[illegible]ような気がした。
ゲーセンにいろ[illegible]遊び[illegible]テン[illegible]が登場してくるよう[illegible]。我々としては、ビデオゲームのコンテン[illegible]以上に充実することを願うば[illegible]。期待のnet@[illegible]21日からオープン[illegible]、今年の夏休みは[illegible]京に集結しよう!!

兼安部長様、お忙しい中インタビューに応じて頂きまして、まことにありがとうございました。こんなページの端っこ恐縮ですが、編集部一同心より御礼申し上げます。それから、インタビューに同席頂きました広報・S木様、色々とお世話になりました。「あ、その話はチョット……」という横からのストップ、絶妙のタイミングでした。

SEGA&NAOMI'S Amusement World

ゲームを作るだけがセガの仕事ではない。アーケードゲームを走らせることだけがNAOMIの仕事ではない。
両者はゲームのみならず様々な場所で力を発揮しているのだ。そんな2人(?)の活躍の場を仕事ぶりをのぞいてみよう。

1 THEME PARK

フィッシュ“オン”チップス

岐阜県の東海北陸自動車道のパーキングエリアにできたテーマレストランで、世界の河川を200インチスクリーン3面で鑑賞しながら食事ができるのである。このスクリーンに投影されるリアルなCGの魚は3枚のNAOMIボードから出力されているのだ。数mもあるリアルな巨大魚が食事中に目の前を通り過ぎていく姿は感動ものだ。最初はビビるけどね。

これだけで驚くのは早い！ このレストランは将来拡張を計画しているエンターテイメント施設「オアシスパーク」にとっての導入部に過ぎないのだ。「オアシスパーク」は、水族館を現代・過去・未来に分け、過去と未来にはCG世界で表現、現代の水族館には本物の魚を泳がせるというバーチャル水族館になるらしいのだ。これもNAOMIで表現されるのかは分からないけど、きっとNAOMIの家族達が活躍してくれるのだろう。ちなみに、「オアシスパーク」は最終的には巨大・遊園地にまで発展する予定なのだ。

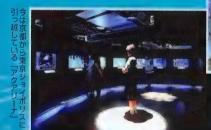
潜水艦で水中探検！ そんなイメージの「フィッシュ オン チップス」

テーブルのタッチパネル端末では「魚図鑑」が見られる。図鑑の内容はあの荒俣宏氏が監修しているぞ。

トイレの壁にもモニターが。ここには、「シーマン」がいるらしい……??

アクアリーナ

97年、京都ジョイポリスに登場したバーチャルリアリティ水族館。「フィッシュ“オン”チップス」の元になったアトラクションだ。スクリーンの前で手を叩くとイルカとコミュニケーションが図れる。スゴイ。「フィッシュ“オン”チップス」はもっと高度なゲームに近いことができるのだが団体客専用の遊びらしい。10m以上の魚とコミュニケーションをとるのだろうか？ やってみたい。

今は京都から東京ジョイポリスに引っ越している「アクアリーナ」

このイルカがすっげー賢い!!

フィッシュライフ

そして、「フィッシュ“オン”チップス」から生まれ出たのがコレ。家庭用の遊べるインテリアだ。指で触って魚達と遊べるぞ。

2 PUBLIC FACILITIES

京都市市民防災センター

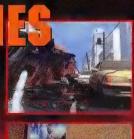
公共施設もアトラクションを置かなければ利用者がいない！ そんな時代を反映して、セガはゲームやアトラクションを公共施設へと導入しているのだ。

「3D京都大地震」 歴史のある木造建築が多く、道路も狭い京都で大地震があったらどうなるか？ を疑似体験できるモーションライドシミュレーターだ。3Dメガネで見るCG映像が迫力なのである。

「消防士～ブレイブファイヤーファイターズ～」 これほどこの施設に似合うものは無いと思えてくるあのゲーム機。防災センター用のオリジナルソフトになっている。

「3Dサウンド・土砂災害の恐怖」 停電となったコテージの中で周囲のパニックの声が聞こえてくるというストーリーをヘッドホンで聞く。リアリティがありすぎてアトラクションより怖い気がする……。

「3D京都大地震」に出てくるシーンの、壁のポスターはバーチャストライカーじゃないか？

3 CONSUMER

コンシューマ連動

NAOMIのゲームタイトルでコンシューマと連動できるものはありそうで少ない？ 少なそうで結構ある？ それはどちらでもいいけど、とりあえず揃えてみました。

「ジャイアントグラム」
DC→NAOMIで育成したレスラーを持ち込むことができる

「F355チャレンジTWIN」 走行データをネットで閲覧できる

「スポーン イン ザ デーモンズ ハンド」
HPからダウンロードしたデータを使用できる

「マーヴル VS カプコン2」
DC←→NAOMIでポイントを貯めることで、隠しキャラ出現

「闘魂烈伝4」 DC→NAOMIで育成したレスラーを持ち込み可能

「パワーストーン2」 DC→NAOMIで武器データを持ち込み可能

4 OTHERS

この他にも、NAOMIをはじめセガの技術が使われている場所は多々あるだろう。秋葉原にある自社ロケーションでは、NAOMIボードを使用してゲームソフトを衛星で配信するという実験も行なわれているらしいぞ。要チェックだ!! ……って、ホントによ～くチェックしないと分からないかも。

ゲー事典 マメな知識。ジョイポリスはもちろん遊園地のアトラクションで、イスに座って映像を見ていると座席全体が上下左右に動きまくるっていうのがあるでしょ？ あのイスを動かしている装置をモーションベースというのです(空圧や油圧で動いてる)。このモーションベースにライドしてシミュレーションするから、モーションライドシミュレーターと言います。

REPORT 秘密工場見学報告書

今回お邪魔した工場は、群馬県伊勢崎市にある杉原エス・イー・アイ株式会社。電子基板や通信端末、電子制御機器の開発などを行なっている会社で、品質保証規格ISO9000シリーズを取得しているのだ!!といってもよくワカランので簡単に説明すると、ISO取得会社＝いつもイイ仕事をすると世界で認められた会社である。そしてセガとの関係は8年前からスタート。MODEL1時代から、セガ秘密工場(クドイ!)として機能していたのである。

さて感想を言わせてもらうと、「ちょっとビビッた」のが正直なところだ。取材前は、オバチャンたちがズラーッと並んで基板を回して、次々に組み立てていくアナログ工場を想像していたのだ。そしてあわよくば一緒に並んで作っちゃおうなんてことも画策していたのである。しかし、UFOキャッチャーの超高速版みたいなヤツがバシバシとロムを装着、Mac軍団が厳しいチェックを入れる実態を見て、さすが、「高性能業務用汎用CGボード・NAOMI」の秘密工場!!(シツコイ？)」と圧倒されてしまったのだ。

杉原エス・イー・アイの皆様、イキナリ押し掛けたにもかかわらず、丁寧なご説明をしてくださり、誠にありがとうございました。ISOなNAOMIをゲーセンにてお待ちしております。あ、そうだ、取材後に頂いた昆布茶がとてもうまかったです。また、いただきにお邪魔します？

秘密工場の秘密
本文中に「エラーコード291」というのがあるけど、これは成功した基板の画像と現物の画像を照らし合わせて、ほんの少しでも違いがあったらコンピュータがエラーと認識するのだ。最終的に人間の目でホントにエラーかどうか判断するのだけど、修正が必要なエラーはごくわずかだそうだ。

SCOOP!

邪を狩る魔法戦士

CHARACTER STORY

国王軍所属の勇敢な戦士を父に持ち、
幼い頃から修練の日々を過ごしたスラッシュ。
16歳を迎える頃には、王国内でも5本の指に入る
一人前の戦士へ成長していった。
――そして時は過ぎ、世界を襲う突然の災厄。
王国を守るために戦い、倒れていった父……。
その敵を討つため、彼は旅立ちを決意する。

チャージを押し続けでゲージが溜まり、離したタイミングで4段階に変化。

スラッシュの武器「ガラハッド」が連続ヒット。ブレード攻撃はボタン連打で連係攻撃が出る。

Lv4のチャージ魔法はファイヤーボール……？ パーティープレイでは仲間を巻き込まないように注意。

SLASH スラッシュ

AGE ………… 19
HEIGHT …… 178cm
WEAPON … GALAHAD
ELEMENT … FIRE

普段はクールだが、正義感が強く、一度キレると手が付けられない熱血漢。4キャラのなかでもバランスの取れた、扱いやすいキャラクターだ。

ネットワークゲームの真打ち登場！

SLASHOUT™

担当：三軒茶屋スラッシャーズ

魔宝石（GEM）と呼ばれる不思議な石によって司られた、剣と魔法の世界が今度の舞台。新しい冒険仲間とパーティーを組んで、邪悪な魔物を相手に戦いを挑め！

Lv2チャージは敵を打ち上げる攻撃魔法。なかでもルナのLv2は優秀だ。

Lv3までゲージを溜めれば、敵を気絶させられる攻撃魔法。気絶時間は意外と短い。

闇を照らす希望の光

CHARACTER STORY

王家で生まれ育ち、小さい頃からいたずら好き。
城の者たちを驚かせようと、覚えたての魔法で
外へ抜け出したルナの眼に映ったのは……
魔物に傷つけられ、助けを求める人々の声。
――そこは、この世の地獄だった。
自分の身につけた魔法が役に立つことを喜び、
人々を救うため、ルナは城をあとにする。

LUNA ルナ

AGE ………… 18
HEIGHT …… 163cm
WEAPON … SHIVA
ELEMENT … LIGHT

王家で生まれた王女（？）だけに、プライドが高く、気も強い。4キャラのなかで武器のリーチはもっとも短いが、その反面スピードは速い。

ゲージMAX溜めで、敵を吹き飛ばす魔法が発動。チャージ魔法の性質は全キャラ共通だ。

ゲー事典　大盛況の内に終了したロケテストにおいて、もっとも人気が高かったキャラクターは主人公スラッシュ。バランスの取れたキャラということも手伝ってか、かなりのプレイヤーが使用キャラに選択していた。ちなみに次点はルナとカムイで、どちらも同じくらいの使用率。重量級（？）のアクセル人気はいまひとつ……といった感じだったが、発売後はどうなるのかな？

アクセルのLv1チャージはバックナックル(?)からの3連コンボ。リーチは短い。

アクセルのブレード攻撃はリーチの長いアックス「バッカス」による強力な攻撃だ。

心優しき森の守護者

CHARACTER STORY

静かな森の中、動物や鳥達と何不自由なく、
穏やかな毎日を過ごしていたアクセル。
しかし、世界を覆った邪悪な雲と魔物によって、
平穏で幸せな日々は崩れさっていく。
いつしか、激しい怒りで争いと無縁だった
心優しい木こりは戦士へと生まれ変わり、
魔物を倒すべく森を旅立っていった。

C+Jの同時押しは、ヒットした敵を空中へと打ち上げることが可能な特殊攻撃を出せる。

AXEL

アクセル

AGE ··········34
HEIGHT ·····192cm
WEAPON ···BACCHUS
ELEMENT ···EARTH

元々は穏やかな性格だったが、今回の一件で性格が豹変。4キャラの中で攻撃範囲はもっとも広く、リーチも長いが、攻撃スピードは遅め。

ロケテストはどんな感じ？

■月初旬、都内の某所でロケテストが[illegible]なわれる(現[illegible]は終[illegible])との情報を事前にキャッチ！ [illegible]、[illegible]ら三軒茶屋スラッシャーズ[illegible]神保町スパイカーズ)は最新情報を得るべく、一足先にガッツリとプレイをしてきた！ そこで、今回はロケテストの最新情報を元にして、主になるキャラクター&システムを一部[illegible]公開！ ただし、あくまでもロケテストの開発バージョンなので『[illegible]と違うぞ、コラッ！』等[illegible]てツッコミはなし……まあ、[illegible]程度にしてね。

それでは、まず始めに基本操作[illegible]から。これは『スパイクアウト』と同じく1レバー+4ボタンで、基本的にはレバーがプレイヤーの移動、ボタンそれぞれに対応したアクションを起こすことが可能。詳しいボタンの対応については以下の通りになる。

- ●8方向レバー：キャラの移動
- ●S(シフト)：視点の固定
- ●B(ブレード)：斬り攻撃
- ●C(チャージ)：魔法攻撃
- ●J(ジャンプ)：ジャンプ

個性的な[illegible]のキャラクターから[illegible]。同じキャラクター同[illegible]パーティー[illegible]可能。

荒野に吹く一陣の風

CHARACTER STORY

年齢不詳。
その目的や行動など、一切の詳細が不明。
・
・
・
・
黙して、眼前の魔物を討ち倒すのみ。

カムイのブレード攻撃は愛刀「幸村」を使った攻撃。攻撃範囲はスラッシュに劣らない。

なにやら印を切っているようにも見えるが……。Lv1チャージは3連コンボが発動する。

B+Jの同時押しで、相手を地面に叩きつける特殊なジャンプ攻撃を出すことが可能。

KAMUI

カムイ

AGE ··········UNKNOWN
HEIGHT ·····182cm
WEAPON ···YUKIMURA
ELEMENT ···WIND

無口で、自然の力を操る不思議な魔術を使うらしい。武器全般のリーチなどはスラッシュと同じくらい。体術を活かした攻撃などが特徴的。

ゲー事典 画面写真を見ていて、オレンジ色の玉のような表示が気になった人もいると思う。実はこれ、『スパイクアウト』で「スペシャルアタック」と呼ばれていた、使用回数に制限のある緊急回避攻撃のストック数を表している。今回はあまり詳しい説明はできないが、ロケテストバージョンでは使用時にキャラが無敵になる魔法攻撃以外にも2通りの使い道があった。

ステージ構成とルート分岐？

『スラッシュアウト』のステージ構成は、それぞれがまったく雰囲気の異なった、8つの多彩なステージから成り立っている。これをもう少し詳しく説明していくと……1つのステージは「ゲート」によって区切られた複数のエリアから構成されており、ステージ1を例として挙げるなら「エリア1→エリア2→エリア3」といった3つのエリアで1ステージ。すなわち、単純計算でも実質的に24面以上（推定）が存在している計算になる。

なかには「それって、ただ単に区切られているだけなんじゃないの……？」なんて読者もいそうだが、これに対する答えはNO。それぞれのエリアにはゲートを守護する中ボス「ゲートキーパー」がおり、最終エリアへと進めば「ステージボス」がプレイヤーを迎えてくれる。

さらに『スパイクアウト』でお馴染みの隠しゲートの存在に加え、今回は特定の条件を満たすと発生するステージ分岐もある。1度クリアしただけでは終わらない、広大な世界が待っているわけだ。

ステージ分岐に必要なのは、プレイヤーの技量らしいのだが……ヒントは画面の右下に出ているぞ！

経験値とレベルアップ？

『スラッシュアウト』を語る上で、欠くことのできない要素として挙げられるのが、RPG的なシステム。本誌読者のなかには「俺はアーケードゲーム以外、絶対にプレイしない！」なんて硬派なプレイヤーも居るかもしれないが、大半のプレイヤーであれば「経験値」と「レベル」性が導入されたといえば、理解してもらえると思う。

ただし、ここで注意しておきたいのが既存のRPGゲームのように「敵であるモンスターを倒せば経験値が入る」のではないということ。基本的には敵へダメージを与えるか、倒した際に出現する「魔宝石＝ジェム」が経験値として加算されるのであって、倒す行為自体は経験値とならない。これは裏を返してみれば、倒したあとに大量のジェムを出すステージボスなどの経験値をパーティー内で分配することが可能なわけだ。

ちなみにジェムを取ることでもスコアは加算されるが、スコア表示はあくまでも点数の表示であって、経験値の数値ではないぞ！

基本的には強いモンスターほど、大量のジェムを出してくれる。ジェムは大きいものほど高得点だぞ！

前半ステージもダイジェスト公開！

ステージ＆システム紹介

『スパイクアウト』の洗練されたシステムに、新機軸のRPG的な要素をプラス！そこいらへんの単なる続編物とはわけが違う、そのゲームシステムへと迫るぞ!!

チェック1
ジェムシステム

敵を攻撃することで出現する経験値アイテムのジェム。実はコンボ数やダメージ量に応じて、その出現数が増えていく。現時点では詳細な法則まで分からないが、いわゆる経験値稼ぎ的な要素は確実に存在しているようだ。またこれ以外では、攻撃をヒットさせることで破壊可能な設置物を壊すことでもジェムが出現するぞ！

攻撃を連続ヒットさせてコンボが成立すると、高得点のジェムが出現するぞ！

チェック2
レベルアップシステム

ジェムを回収していくことで体力ゲージの下にある経験値ゲージが徐々に溜まっていき、MAXになった時点で1レベルアップ！　レベルアップの効果で現在までに分かっているのは「体力ゲージのMAX回復」と「体力ゲージ最大値の増加」。攻撃力や防御力などの数値がレベルアップで底上げされるかは……続報を待て！

レベルアップで体力が全回復！　体力ゲージ増加も回数を繰り返していけば……。

チェック3
パワーアップシステム

ゲーム中には様々なアイテムが出現するが、そのなかに所持していることでキャラクターがパワーアップするアイテムもある。具体的にはPOWER、DEFENSE、MAGIC、SPEEDの4種類があり、それぞれ対応したパラメータがアップ。また、同種のアイテムを複数取っていくことで、その効果が累積するようだ。

これはPOWERアイテム。ほかには体力回復などのアイテムも出現するぞ！

ゲー事典　各種アイテムは基本的に特定のモンスターやゲートキーパーを倒すことで出現するが、ロケテストバージョンでは、これ以外に隠しアイテム的なものも……。その隠し方はステージやエリアによって違い、普通にプレイしていると気づかない場所や特定の手順を踏むことで出現するものなどもある。アイテムを探しながらゲームを進めるなんて遊び方も楽しそうだね。

スラッシュにもの申す!!

BYチームスパイク

ども、スパイクです。チームスパイクのリーダーやってます。このたびスラッシュアウトが出るそうで、なんともめでたい限りです。

……と言いたいところですが、そうすると俺らの活躍の場がスラッシュに取って代わられちまうんでは？ という危機感が募る一方でしたが、スラッシュアウトはNAOMI基板であることが判明し、ほっと胸を撫で下ろしたところです。現スパイカーの諸君も安心してくれい。

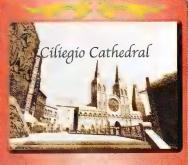
で、ちょっとロケやってるって聞いたんで、西スポとか池袋に行ってやってきました。投げがないのをすっかり忘れて掴みにいってボコされまくりました。ま、得物が長いのでそれは問題ないんですが、チャージしたまま移動すると敵の攻撃をほとんど避けられません。ここ、注～意。そのぶん溜め時間が短いんですけどね。あとは、ボスが無敵になって突っ込んでくるときのエフェクトが水色でした。黄色ばっか見慣れてたもんで新鮮でしたよ、ええ。

なんかもの申すってよりは、ただの感想になってしまいましたね。しかも俺誰？ って感じで、全然それっぽくないですね。ま、もともと寡黙なたちなんで、キャラがわかりにくいってのもありますなぁ。ふう。

ディーゼルタウンにもちょくちょく遊びに来てくれよな。

STAGE 1 MONSTERS

民家で飼われていた羊やニワトリが狂暴化した感じのザコモンスター。普段の動きは鈍いが、攻撃するときの動きは俊敏。とはいえ、体力そのものは少ないので簡単に倒すことができる。

ファンタジー世界ではお馴染みの感があるオーク。近距離での殴り攻撃に加えて、一定距離まで届く衝撃波を飛ばしてくる。また、ザコモンスターを引き連れているので注意が必要だ。

スラッシュ一行が初めに訪れることになるのがここ「シリージオ大聖堂」。プレイヤーは街の広場からゲームスタートし、ステージボスが待つ、大聖堂を目指していく。ステージ全体の雰囲気としては建造物が多く、MAPも把握しやすいぞ！

STAGE 2 MONSTERS

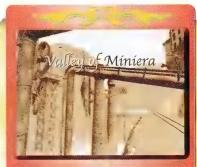
「バンボーラ男爵の大邸宅」と名付けられたステージ2は、見るからに怪しそうな幽霊屋敷(？)を目指すことになる。真っ暗なステージ全体は急勾配で、先へと進むにしたがってフィールド自体が狭くなる。敵に囲まれないよう注意が必要だ。

ステージにあわせて、ザコモンスターもゴースト系のモンスターが登場。個々の能力自体はそれほど高くないが、プレイヤーをダウンさせる攻撃を標準で持っているため意外に手強い。

アンデッド系モンスターの代表格、スケルトン。腕に持ったソードによる連係攻撃と連続ヒットするブレス攻撃を持つ。また、見た目からは想像しづらいダッシュ攻撃にも要注意！

STAGE 3 MONSTERS

鉱山で使用されていたと思われるロボットたちがこのステージのザコモンスター。遠距離から爆弾や砂で攻撃してくる人足タイプに、ドリルで攻撃してくる採掘タイプなどもいるようだ。

鋼鉄のボディーを持つクラブ型の採掘ロボット。ほかのタイプに比べて耐久力が非常に高く、その攻撃方法も多彩。とはいえ、動きそのものは遅いので落ち着いて対処していこう。

ステージ3は霧の立ちこめる「ミニエラの谷」が戦いの舞台。最終エリアである鉱山坑道まで、長い道のりがプレイヤーを待ち受ける。また、このステージはモンスターを分断できるポイントが非常に少ないため、プレイヤーの実力が問われる。

ゲー事典 最も気になる『スラッシュアウト』の正式なリリース時期については、現段階で7月末～8月初旬くらいを予定しているとのこと。当然、次号以降の本誌でもこのゲームに関する最新情報に加え、攻略までしっかりと押さえていく予定。ゲームの発売と合わせて、こちらにも期待してもらいたい。今年の夏は友達を誘って、ネットワーク協力プレイで熱くなっていこうぜ!!

次世代アクションゲームの担い手

名越稔洋

INTERVIEW

『デイトナUSA』『スパイクアウト』……数々の名作を世に送り出してきたセガ・ソフト4研部長の名越稔洋が、最新作『スラッシュアウト』を引っ提げ、ついに動き出した。

“スパイク”から“スラッシュ”へ

——まず最初に、前身作となる『スパイクアウト』が終了してから、本作『スラッシュアウト』のプロジェクトが立ち上がるまでの経緯を教えて下さい。また、ゲームの世界観をガラリと変え、ファンタジーなものにした所以なども教えいただけますか？

名越（以下、名）：経緯というものとはちょっと違うかもしれませんが、『スパイクアウト』が終わったあとに、うちの部署内で「チームを二分化しよう」という話があったんです。それで、いろいろと考えた結果「ベテランチーム」と「若手チーム」に分かれたんですね。その後、それぞれのチームで新しいプロジェクトに取りかかることになった……。そこで、若手チームのほうに「次は何をやりたいんだ」と聴いたところ、「次もアクションゲームでいきたい」という返事が返ってきたんです。

——それでは、本作はその「若手チーム」が制作したものであるということですか？

名：そうです。企画の段階から彼らが取り組んでいます。僕は実作業的な面で言えば、プレイしてみて、「ここは普通にプレイしていたら難しすぎる」とか「このカメラアングルは見づらい」などの文句を言う、ゲームの調整ぐらいにしか関わってません。……そう、ですから「ファンタジー」という案も彼らから出てきたものなんです。

新たな試みのゲームシステム

——ゲームの内容についての質問になりますが、キャラクターの性能に差別化が図られていたりするのでしょうか？

名：キャラクターのとれる行動の種類といった、モーションの数は全キャラクターまったく同じになっています。ただ、「魔法」という概念があるため、キャラクターそれぞれの特徴が違っているというのはありますね。『スパイクアウト』のときはモーションの違いだけだったので、マリオとルイージぐらいの違いでしかなかったのですが（笑）。

——それでは「このキャラクターは後方支援型」のような、キャラクターの特徴はないのでしょうか？

名：そうですね。逆に僕の場合、すべてのキャラクターをニアに作っておいて、プレイヤー自身の意志決定でどうするかを決めたほうが面白いと思うんですよ。最初からガチッと差が開いていて、「このキャラクターはこんな感じに行動するしかない」というようになってしまうと、その行動をキライな人がそのキャラクターを選ばなくなってしまうから……。ですから個人的には「どうか？」と思うんですよね。業務用のゲームに限ったことではないのですが、何度もプレイを繰り返すなかで起こるシーケンスが楽しいほうが僕は好きなので……。なんというか、必勝法のないゲームは許せないけど、攻め方が狭くなってしまうのも好ましくないみたいな……。

——人によって様々なやり方があっていいじゃないか、ということですね。

名：プレイヤーの性格が出るほうが、僕はスキですね。

——ちなみに、ロケテストを行なったときのキャラクター使用率は、どういった状況だったのでしょうか？

名：まあ、ロケテストなので、ノーマルなキャラクターから触っていったというのはあったみたいですけど、結果的にはまんべんなく触ってもらったみたいですね。

——本作では、キャラクターがレベルアップするシステムがありますよね。となると、「成長したキャラクターを残して、次回プレイに持ち越したい」なんていう声も聞こえてきそうなものなんですが、やはり開発中は、そのへんのことで揉めたのでしょうか？

名：揉めましたね。というか、今もまだ揉めています（笑）。まだ、リリースまでちょっと時間があるので、これからがヤマだと思っています。

——例えば、パスワードであったり、ビジュアルメモリであったり……、この先のこともふまえて、何か考えていらっしゃるとか……？

名：メモリして何か……っていうのは、なんらかの形でやりたいですね。最近、「自分の見方が狭いなあ」と感じることがあって……。カプコンの岡本さんが昔から「アーケード筐体にコントローラーを差せるようにするんだ」って言っていたんですけど、僕は正直「それはどうか？」って思っていたんです。だけど、現状は結構コントローラーで遊んでいる人がいるんですよね。そんなこともあって、自分の中に存在する垣根をある程度外して、うまくミートするサービスを考えていったほうが、喜ばれる選択肢が出てくるんじゃないかって思い始めているんです。でも、そのへんってゲームを作る人間の哲学みたいなものだったりするんで、一枚取り外すのも難しかったりするんですけど……（笑）。けれども、現段階の哲学では、「成長記録を残すものは作れない」という結論に達してしまっているわけなので、素直に自分のなかで哲学を変えるしかないんですよね。

ゲー事典 PROFILE —名越稔洋— ：株式会社セガ・エンタープライゼス　第四ソフト研究開発部部長。『デイトナUSA』シリーズ、『スパイクアウト』などの作品を手がけてきた名プロデューサー。超多忙な身にも関わらず、ゲーム誌にて執筆活動をするなど、非常に行動派。その頑固なまでに良質な作品を目指す、ゲーム制作に対する姿勢には感服させられるばかり。

今後の展望と見据えた未来

——セガが構想を打ち出している、光ファイバーを使った店舗間ネットワークなどが話題になっているなか、本作のリリース後の展開はどのようなものになるのでしょうか？

名：他力本願と思われるかも知れないんですが、プレイヤーの方々が遊びを作り、僕らが感化され、それに応えていくという気持ちがあるんですよ。ですから、「この部分がつまらなかった」とか、「この部分が面白かった」という声をたくさん聞きたいんです。それによって、4人プレイが何人プレイになるかは分かりません。「多人数アクション」という言葉の前後につく言葉は、もちろん我々も提案をしていきますが、プレイヤーの方々が作っていくものだと思っています。

——将来的にはどうなるのでしょうか？

名：う～ん、まずは家庭用にいくと思うんですよ。そこで、シナリオナイズされた形で考えていくと、どうしてもゲーム時間が長くなるし、作業も遠大なものになってきますよね。でも、面白いものになるのは確実。予定はありますよ（笑）。『スパイクアウト』のときも戦いの履歴によってシナリオが分岐するなんてことを考えてはいたんです。しかし、やはりものすごく遠大なものになってしまい、泣く泣く諦めたものもありました。ですから、そのへんから良い要素を汲み取って、今後のアクションゲームに活かすことができればなあと思っています。あ、でも、業務用もしっかりやっていきますよ。話が大きくなっちゃうんですけど、「もうゲームセンターはいらないよ」という連中が増えてきていて、「それはなんで？」と聞くと、「ゲームセンターに行かなくても、家にいいものがあるから」という返事が返ってくる……。でも、「ゲームセンターじゃなきゃいけない理由って、ハードの問題なの？」っていうと違いますよね……絶対に。

——そうですね。ハードの性能うんぬんよりも、ゲームセンターという、あの独特の雰囲気というか、空間が大事だったりしますからね。

名：そうですよね。そのへんのことを理解している人が少なくなっているけど、僕らみたいにゲームセンターをスキな人間がいることも事実。そういった点で、僕はゲームセンターはなくならないと思うし、なくしたくない……。だから、ゲームセンターをなくさないためにも、真剣に業務用ゲームの制作にも取り組んでいくつもりです。

NAOMIについて

——本号の特集が『NAOMIと光ファイバーの可能性』ということで、NAOMI基板に関するお話をお伺いしたいのですが、ハードの扱いやすさや、コスト面など、開発者としてNAOMI基板をどのように捉えていますか？

名：ありがちな答えかもしれませんが、コストパフォーマンスに優れた、非常にいいボードですよね。それにも関わらず、作り手のうまい使い方、ヘタな使い方で差も出る……。あと、よほど大きなプロジェクトじゃない限り、ゲームを作るチームって、平均数名～十数名だと思うんですけど、開発期間が10カ月～12カ月とした場合、その人数の作業量とボードメモリのバランスがちょうどいいんですよ。

——それでは、MODEL3に比べて良くなったというわけでしょうか？

名：う～ん……。というよりも、MODEL1、2、3というステップを踏んできた上で、良くなった言えますね。やはり、NAOMIをいきなりぶつけられた人にはトゥーマッチな気がしますから……。あとは、「NAOMIには誉められるところがないよね」という時代が来るとすれば、それはもうまったくゲーム作りのアーキテクチャが変わったときだと思うんですよ。現在次世代機と言われているX-BOXなどのさらに次……。そのときまで、NAOMIに対する需要は続くと思いますね。でも、こんなこと言ってますが、『スラッシュアウト』とは別の新作は、別のボードを使って開発しているんですよね。

——えっ、別のプロジェクトが動いているんですか？

名：3Dシューティングを作ってます。まだまだ内容のほうはお話しできませんが……。

——なるほど。では、そちらのほうは次号以降のアルカディアでということで……。

プレイヤーへの熱いメッセージ

——それでは最後に『スラッシュアウト』の登場を心待ちにしているプレイヤーたちへメッセージをお願いします。

名：基本は『スパイクアウト』と同じように、ひとつの物語の中で4人が協力してアクションを楽しむものになっています。また、僕の中で「『スパイクアウト』がゲームとして世間に認められた」という結論が出たときに、その声に応えようと思って作ったゲームなので、「その『御礼』を受け取ってください」というところですね。そして、再びその遊ばれている光景を見て、今度はどうやって御礼をしたらいいのかということを考えながら、アクションゲームを作っていくつもりですので、たくさん遊んでいただいて、いろいろ教えてください。

——本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

SLASHOUT COMING SOON!!

インタビューを振り返って……

「このゲームはプレイヤーの方への御礼」……、最後のメッセージがとても印象的なインタビューだった。制作者の熱意を感じ取ったいま、我々もまたゲームをプレイすることで、この言葉に応えようではないか。まだ見ぬ名作のためにも……。

【聞き手：しもでん／C・LAN／マジン】

次号からいよいよ攻略開始!!：『スラッシュアウト』は7月末～8月初旬にゲームセンターへ登場予定。というわけで、今回は紹介記事だけだったけど、次号からは三軒茶屋スラッシャーズによる鼻息荒い攻略をお届けしていくぞ！　ゲームシステム解説やマップ攻略はもちろん、アイテム効果などのデータまで完全網羅の濃密攻略を期待して待っていてくれい。

©SEGA 2000

全国で好評可動中の競走馬育成ゲームが、2000年対応のデータと共に新装開店！ 単なるバージョンアップに止まらない追加要素と変更点を詳しく紹介するぞ!!

Text 伊勢猫　取材協力 渋谷GIGO

新規参入者も大歓迎!?

「競走馬を育てる」という面[illegible]に[illegible]、レースで[illegible]つための[illegible]める「ダービーオーナーズクラブ（以下、DOC）」に早くも続編「2000」が登場！ ゲームの[illegible]ムに[illegible]変更[illegible]いが、新しい追加された要素[illegible]微妙に調整されたバランス[illegible]いところ「[illegible]」[illegible]り。その[illegible]したいのが「馬場適性」の[illegible]と「ハンデ戦」の[illegible]。前[illegible]の馬場適性とは馬によって[illegible]のダート、重馬場などといったコースコンディ[illegible]る得意・得[illegible]なコースならパラメータ以上の[illegible]を発揮することも可能。[illegible]て後者のハンデ[illegible]パラメータの影響を[illegible]つらくした特別レースの一種で、[illegible]な脚質とプレイヤーの騎乗テクニックが勝負のカギを[illegible]ている。興味のある[illegible]今こそ[illegible]チャン[illegible]

前作では2回あった特別レースの内、1回がハンデ戦へ変更。ちなみに獲得賞金の金額によってハンデの重さが、それぞれ段階的に変化していくようだ。

コースコンディションによって、レース展開も大きく変わる。早い段階で、持ち馬の馬場適性を見抜けるかが勝敗を分けるポイントになっていく。

FIRST IMPRESSION

実際にプレイして、気づいた点を2つ――。まずはパラメータの「コーナー」で、前作よりもかなりシビアになっていると感じた。もう1つは脚質の「逃げ」。後半に脚を残せるみたいだぞ！

とりあえず「逃げ馬」で2000円分をプレイしてみた感じは……。

プライベートショー2000 新作タイトルREPORT

5月23日、大川氏セガ社長就任の記者会見と同日、東京流通センター（TRC）R·Hallでおこなわれたセガプライベートショー。その会場で出展されていた新作ゲームタイトルを徹底リポート！

前回のプライベートショーから6カ月ぶり。今回も浜松町から羽田行きのモノレールへ乗って、行ってきましたセガの新作発表会！ 内容の方は、大型筐体ゲームが数多く出展されていた関係上か出典タイトルの数が全体的に少ない印象を受けたが、当日に来場したオペレータや業者の方々、プレス関係者は例年通りの人出だった。

さて、気になる今回のラインナップは、ビデオゲームが4タイトルに、メダルゲーム2タイトル＋1タイトルの計7タイトルを出展。残念ながらビデオゲームの4タイトルは既に発表されているゲームだけだったが、対戦ゲームの「オラタン5.66」を始め、クイズゲームの「ああっ女神さまっ」、レースゲームでは「スターウォーズレーサーアーケード」に占いゲーム「日テレ式！」と、それぞれ幅広いジャンルをカバーしている辺り、さすがはセガ！！――といった感じの印象を受けたショーでもあった。

日テレ式！ 未来予想スタジオ

日本テレビのアナウンサーとバーチャルアナウンサーたちが、プレイヤーの未来を予想する占いゲーム。

ああっ女神さまっ～戦う翼と共に～

アフタヌーン（講談社）で好評連載中の藤島康介原作「ああっ女神さまっ」を題材とした4択のクイズゲーム。

ゲーム用語　【重馬場】……天候に左右されやすい馬場（コース）の状態を表す言葉で、雨や雪などによってコースがぬかるんでしまった状態のことを指す。一般的には日本国内の競馬場で数多く見られる「芝コース」では時計がかかり、アメリカなどで主流の「ダートコース」においては（程度にもよるが）砂がしまって走りやすくなるため、反対に時計が早くなるとされている。

#『2000』はココが違う？ 追加要素を徹底チェック!!

プログラム整備とコースレコード

GIのレーシングプログラムも、2000年JRAプログラムに合わせて「高松宮記念」と「ジャパンカップダート」の2レースを追加。これにともなって「高松宮記念」が行われる中京競馬場もプラスされた。また、各コース別に最速タイムであるコースレコードを設定。新記録を樹立すれば、レコードタイムと馬名がレース開始前に表示されるぞ！

「ジャパンカップ」の前哨戦となる「ジャパンカップダート」が追加。また、特別レースでは重賞ファンファーレがきちんと鳴るようになったぞ！

レース直前のゲートイン中に、そのコースにおけるベストタイムと馬名が前に表示されるように変更されている。

以前からのプレイヤーたちがもっとも気になる部分でもある、データを記憶した磁気カードの互換性。これに関しては競走馬、種牡馬、繁殖牝馬のいずれであっても『DOC』のデータを持ち込むことができる。ただし、ここで注意しておきたいのが「親馬カードの有限性」。現実の親馬がそうであるように『2000』では、同じ親馬カードを使った配合を繰り返していくと、段階的に継承されるパラメータが下がっていくようになっている。新馬を作成する時は、その辺をよく考えてから使っていこう。

「DOC2000」で作成（または使用）したカードには「DOC2000」と刻まれて、前作では使用できない。また、新デザインのカードもあるぞ！

戦績チェックと月間ランキング

これで他プレイヤーの画面をのぞき込む必要もない!? トータルの詳しい一覧はかなり役立ちます。

前作では出走前の待機画面でしか自分の競走馬の成績をチェックできなかった。しかし『2000』では、レース中にカードを入れることで表示される放牧画面で「OKボタン」を押すことによって、1～3着の回数と獲得GIなどの詳しい戦績を確認ができるように変更。出走前の返し馬をしている時にも、賞金総額と合わせて獲得GIレース名が表示されるようにもなった。また、半永久保存される賞金獲得ランキング50頭に加えて、月間ランキング15頭が表示されるようになったぞ！

種牡馬、生殖牝馬に新しい血統

見た目にはどういった馬場適性を持っているかからない。下手な馬、籠っている馬が能力低下するなんてことはないぞ！

前作でもレースを走る競走馬に加えて、数多くの種牡馬（父馬）や生殖牝馬（母馬）などが筐体内に存在していたが、『2000』では更なる新しい血統をプラス。1999年にJRAで活躍していた実際の競走馬などが数多く追加されているのは、競馬ファンならずともうれしい限りだ。また、ゲーム的な部分としては、前作よりも強い馬場適性が出るようになっているため、パラメータの良し悪し以外にも色々な組み合わせを試す価値有り!? 新たな血統を加えて、更なる高みを目指していけ！

要チェック スターホース

勝ち馬を予想しながら馬券を買う要領でコインをベットする以外にも、一定量のコインで自分の馬を買うことが可能。育成した馬はゲーム中のレースへと出走させることができ、厩舎やジョッキーなどを選択していくこともできるぞ！ さらに詳しく内容を知りたい人は……P212へ!!

フィッシュライフ

ディスプレイに触れることで、中を泳ぐ魚達がさまざまなリアクションを返してくれる新感覚ゲーム（？）

スターウォーズレーサー アーケード

現在、全国のお店で好評稼働中している「スターウォーズ」を題材とした、レースゲームのツイン筐体版。

コインを使った……『DOC』？

今回のショーにおける隠し玉……とも言えたのがコインゲーム「スターホース」。一体、どんなゲームなのかを分かりやすく説明すると……お金の変わりにコインを投入する、データ保存用の磁気カードがない『DOC』。ただし、プレイヤーは完全に馬主としてゲームが進行していくため、レースは騎手まかせで競争馬の操作はできない。その代わりに実際の競馬と同じように単勝、複式、ワイドといった形でコインをベットしていくことが可能。実在の競馬新聞が協賛して作成されたプレイ画面の細かなデータ表記や、磁気センサーのタッチパネルを使用した特殊な操作系などには数多くの来場者が足を止めて注目を集めていた。

これ以外では前回のショーにも出典されていたダンス☆マンが液晶で踊りまくるコインゲーム「ダンシングフィーバー」や、ちょっと変わったところで「フィッシュライフ」という環境（？）ゲームも出典されていたぞ！

ダービーオーナーズクラブ2000の最新情報はココ！➡http://www.sega.co.jp/doc/home.html

ついに駆け抜けるときがきた！

GUILTY GEAR X

ギルティギア ゼクス

待ちに待った正式稼働はもう目の前。ゲームシステムの網羅、各キャラクターの基礎攻略＆連続技など、開幕からとばすための情報はここに用意してある。そして最後は……、ついに「奴」が姿を現す！　熟読して疾走せよ!!

システム担当：MVP＆若人

※文中では以下のような略称が使われている場合があります。
デッドアングルアタック……デッドアングル
フォルトレスディフェンス……フォルトレス
ダストアタック……ダスト
ガトリングコンビネーション……ガトリング
ロマンキャンセル……ロマンC

※画面写真および記事内容は開発中のものです。

まずはここから覚えよう 基本操作

『GGX』の世界に足を踏み入れようとしているキミ、まずは基本操作をしっかり把握しよう。本作ならではの要素もあるので見落とさないように。なお、左記のコンテンツを参照して、より深いシステム群へ一気に進むのもアリだ。

本作の操作系統は「1レバー＋4ボタン」。ボタンまわりがやや特殊に感じられる人もいるかと思うが、意外にすんなりなじめるだろう。

なお、次ページに挙げている6つのシステムは、プレイするうえで重要なもののほか、操作方法と合わせて掲載しているので、イメージトレーニングしてみるといいだろう。

では、夏の戦場に向けての第一歩を踏み出してくれ！

夏の戦場を駆け抜けるには知識をむさぼるのが得策。熟読してほしい。

レバー＆ボタン配置

P　K　S　HS

パンチ：リーチは短く威力も低いが、攻撃発生が早くスキも小さいのが特徴。全キャラにレバー入れ攻撃があり、これは威力が高い。

キック：しゃがみ攻撃は全キャラ共通で下段判定。また、立ち攻撃が下段判定だったり、レバー入れ攻撃を持っているキャラもいる。

斬り：立ち攻撃は相手との距離によって変化（近、遠の2種）。そのため、ガトリングのつなぎが特殊。レバー入れ攻撃はない。

大斬り：リーチ、ダメージに優れる反面、スキは大きい。全キャラ共通でレバー入れ攻撃があり、ジャンプHSはジャンプキャンセル可能。

ADVANCED SYSTEM CONTENTS

STEP1 P28

『ギルティギア ゼクス』を楽しくプレイするために、是非とも知っておきたい重要なシステム群だ。

- **ガトリングコンビネーション**
  特定の順番でタイミングよくボタンを押す（←orニュートラルor→で変化）
- **ダウン復帰**
  吹き飛び中にボタン2つ同時押し
- **覚醒必殺技**
  特定のコマンドを入力

STEP2 P29

戦法に変化を付けるためのシステム群。これらを理解して駆使できるようになれば、世界がグンと広がるぞ。

- **フォルトレスディフェンス**
  ガード方向＋P・K同時押し
- **デッドアングルアタック**
  攻撃ガード中に→＋ボタン2つ同時押し
- **ダストアタック**
  S・HS同時押し
- **足払い**
  ↓＋S・HS同時押し
- **ロマンキャンセル**
  特定の技中にボタン3つ同時押し
- **一撃必殺準備＆一撃必殺技**
  ボタン4つ同時押し後、特定のコマンドを入力

STEP3 P30

さらに細部を突いたシステム群。今は知らなくても構わないが、最終的にはもちろん覚えていきたい。

- **ジャンプキャンセル**
  特定の技中にジャンプを入力
- **直前ガード**
  相手の攻撃を当たる直前にガード
- **カウンターヒット**
- **相殺**
- **ガードレベル**

システム群について：『GGX』のゲームシステムは、過去に類を見ないほどその数が多い。いずれも過去のゲームにあったような、ないような、といった感じのシステムなので、生半可な認識だとかえって逆効果となる場合も出てくる。1つ1つしっかりと覚えていくのが重要なので、最初からすべてを覚えようとはしないほうがいいだろう。ゆっくりとね。

ジャンプ/2段ジャンプ/ハイジャンプ

軌道はキャラによって差がある。性質をしっかりと把握しよう。

ハイジャンプからは、2(3)段ジャンプを行なえないので注意。

↖or↑or↗
ジャンプ中に↖or↑or↗
↓↑

ジャンプには前方、後方、垂直の3種類。とくに違和感なく使うことができるだろう。

2段ジャンプは全キャラ共通で行なうことができ、チップはさらに↖or↑or↗で3段ジャンプが可能となっている。

ハイジャンプはキャラに残像がつき、ノーマルジャンプより高い軌道で跳ぶことが可能。ただし、ハイジャンプからは、2(3)段ジャンプを行なうことができないぞ。

ガード/空中ガード

相手の攻撃判定に応じて、立ちとしゃがみを使い分けていこう。

空中ガードは決して高性能とはいえない。防げない技も多いのだ。

立ち← しゃがみ↙
空中で←

ガード関係はとくに変わった点がなく、地上で行なう立ちガードとしゃがみガード、空中で行なう空中ガードの3種類となっている。

気になるのはやはり空中ガードの性質だが、基本的に地上での攻撃は空中ガードすることができない。また、空中での攻撃の中にも、空中ガードできないものがあるので注意しよう(ソルのバンディットリヴォルヴァーなど)。

通常投げ

通常投げからの追撃は、キャラ別攻略ページを参照してほしい。

投げ抜けは存在しない。ジャンプか無敵技で回避しよう。

地上の相手に対して
近間で←or→+HS

ガードを崩す手段として役立つ投げは、全キャラ共通で、相手との間合いが近いときに←or→+HSで出すことが可能だ。その性質はキャラによって異なり、中には投げから連続技を叩き込めるキャラもいる。また、固有のコマンド投げを持つキャラも存在する。

なお、起き上がった直後、ジャンプ中、ガード硬直中の相手は投げることができない。注意しよう。

ダッシュ/バックステップ

ダッシュ中に出した技には慣性が働く。連続技に影響があるぞ。

バックステップし始めは完全無敵。相手の攻撃を避けられる。

→→
←←

キャラごとに性能差はあるが、通常の前進&後退よりも素早く移動することが可能。

これらは空中で行なうこともできる。ただし、2(3)段ジャンプ後は行なえないという制約があるので注意しよう。

ちなみに、ミリアは空中ダッシュ&バックステップを2回まで行なうことができ、ポチョムキンはダッシュと空中ダッシュ&バックステップができない。覚えておこう。

挑発/敬意

挑発はキャラによって2種類が存在する(これは敬意も同様)。

敬意は対戦相手とのコミュニケーションを取ることに役立つ。

→方向以外+スタート
→+スタート

挑発はキャンセルから出すことができ、相手のテンションゲージを増加させる効果を持つ。余裕があるときに使ってみるのも一興だ。

一方、敬意は何の効果も持たないが、動作開始直後以外であれば、なにかしらの動作でキャンセルが可能となっている。ちなみに、挑発はモーションの後半部分に達しないとキャンセルを受け付けないので、スキはかなり大きめだ。

レバー入れ攻撃

→+Pは対空や割り込みに活用できる。重要度は高いぞ。

KやHSは、前進しながら攻撃したり、リーチの長い攻撃が多い。

→+攻撃ボタン

PとHSは全キャラ共通でレバー入れ攻撃が存在し、一部のキャラはKのレバー入れ攻撃も持っている。

特筆すべきは、出始めに上半身が無敵になる→+P。攻撃判定や攻撃発生の早さなどはキャラごとに異なるが、前述の特性を利用すれば、対空技や割り込み技として機能してくれる。そこから連続技を決められるケースも多く、重要な技といえるだろう。

ゲー事典 **キャラクターカラーは6種類あるよん**：今回掲載している画面写真には、さまざまなカラーのキャラが写っている。このキャラカラーは全部で6種類あり、キャラを決定するときにそれぞれP、K、S、HS、スタートで選択することが可能だ。え？「それじゃ5色しかないじゃん」って？　じつは、相手と同キャラ&同カラーを選んだときのみ、6種類めが登場するのだ。

STEP 1 ADVANCED SYSTEM

『GGX』を楽しくプレイするためには、ここで紹介している3つのシステムを覚えておきたい。とくに、ガトリングコンビネーションは攻めの要、ダウン復帰は守りの要になるぞ。

ガトリングコンビネーション

特定の順番でタイミングよくボタンを押す

ガトリングコンビネーションは、特定の組み合わせで攻撃ボタンを押していくことによって可能となる、通常技の連続攻撃。最初に出した技の戻りモーションをキャンセルし、即座に次の技を出すというものだ。これは地上攻撃だけに限らず、ジャンプ攻撃にも対応している。攻撃を続ける際に使う連続技や連係のほとんどは、ガトリングコンビネーションが基になっているといっても過言ではない。

入力のタイミングも非常に簡単。ボタン連打でも受け付けてくれるので、気持ちよく出すことができるだろう。問題となるのは、やはり組み合わせだ。キャラや技によっては、ダストアタックや足払い（詳しくは後述）、レバー入れ攻撃といった特殊攻撃にも派生させることができ、その組み合わせは膨大で複雑。しかし、それも今回のキャラ別攻略ページに掲載されているガトリングルート表を見ればバッチリ。攻略記事内にはガトリングコンビネーションを使った連係なども掲載してあるので、ぜひ参照してほしい。

有効な組み合わせは、さらに[illegible]段攻撃のしゃがみKが始動技となる。ここから……。

近距離立ちSにつなぐのが一般的。しゃがみ攻撃や特殊技も組み込める……。

ガトリング中にヒット状況を確認し、連続技を叩き込む。身につけたいテクニックだ。

ダウン復帰

吹き飛び中にボタン2つ同時押し（←orニュートラルor→で変化）

格闘系システムの中でガードに匹敵するほど重要なのが、このダウン復帰である。

『GGX』では、攻撃を食らって吹き飛ばされたり、空中で攻撃を受けてしまうと、無防備状態でダウンしてしまう。相手側はそこに追撃を叩き込むことができるので、ダウン復帰による体制の立て直しが必要不可欠となるわけだ。

ただし、ダウン復帰が可能になるのは、攻撃を食らってから一定時間が経過したあとなので注意。それ以前に攻撃を受けた場合は、回避不能なので完全な連続技として成立している。逆にそれ以外はただの連係ということになる。

ダウン復帰後はジャンプと同じ扱いになっていて、ジャンプ攻撃や空中ガード、空中ダッシュといった行動がとれる。また、入力時にレバーを組み合わせることで、ある程度の方向制御が可能。さらに、動作開始直後に無敵時間があることも覚えておこう。

最初はダウンしたらとにかくボタン2つを連打し、追撃攻撃を受けないよう気をつけるだけでいい。馴れてきたら出始めの無敵時間や左右の制御、ダウン復帰後の空中ダッシュなどをうまく使って、不利な状況を脱出できるようになっていきたい。

なお、ダウン復帰が可能になるまでの時間は受けた攻撃によって異なり、中にはダウン復帰できない攻撃（足払いなど）もあるので注意しよう。

ダウン復帰した直後は[illegible]になる。また、ジャンプ扱いになっているので……

空中ダッシュで間合いを調節したり、ジャンプ攻撃で相手を迎撃することも可能だ。

覚醒必殺技

特定のコマンドを入力

※テンションゲージ50％消費

テンションゲージが50％以上溜まっている状態で、特定のコマンドを入力すると、覚醒必殺技と呼ばれる強力な必殺技を出すことができる。すべてのキャラが使用可能で、中には2種類以上の覚醒必殺技を持つキャラもいるぞ。

コマンド、性質、用途など、細かい部分は技によって異なるが、全体的に威力が高いので、連続技に組み込んで大ダメージを与える、というのが基本的な使い方となるだろう。

もちろん、連続技以外にもさまざまな用途がある。キャラ別攻略ページの中にある「技の性能解説」を参照し、使用キャラの覚醒必殺技の性能を十分に理解しておこう。

テンションゲージを50％消費して繰り出す、強力な必殺技。見た目も派手な技が多い。

テンションゲージについて

テンションゲージとは、画面下部に表示されているゲージのことを指す。これを溜めることによって、左で説明している「覚醒必殺技」や、次ページの「フォルトレスディフェンス」「デッドアングルアタック」「ロマンキャンセル」など、さまざまなシステムが使用可能となるぞ。

テンションゲージは毎ラウンド0の状態でスタートし（ラウンド間の持ち越しはなし）、通常技を相手に当てる、必殺技を出す・当てる、前進・前方ジャンプ・ダッシュで相手に近づくといった、攻めに関する行動をとると増加していく。とくに意識しなくても、普通に闘っていれば自然と溜まっていくことだろう。

逆に、技を出さずにガードばかりしていたり、後方ジャンプやバックステップを多用するなどの消極的なプレイを続けていると、「ネガティブペナルティ」と称された内部的なシステムが作動。まずテンションゲージ上に警告メッセージが表示され、さらに前述のようなプレイをし続けると、ペナルティとしてテンションゲージが0になってしまうのだ。注意しよう。

テンションゲージに「DANGER」表示が！これはネガティブプレイへの警告だ。

ダウン復帰に関する知識：レバーニュートラルのダウン復帰は、その場で体制を立て直し、素早く着地することが可能。ただし、ある程度高い位置でないと受け付けてくれないので注意。また、使うボタンはP・K同時押しがオススメ。空中ガードを入力しておけば、ボタンを連打していても通常技が暴発せず、空中フォルトレスディフェンスになってくれるからだ。

フォルトレスディフェンス

ガード方向＋P・K同時押し

※テンションゲージ消費

緑のバリア状エフェクトを展開し、相手の必殺技などによるケズリダメージを無効化、さらにノックバックが通常より大きくなる（間合いが離れやすくなる）特殊なガード。使用中はテンションゲージを少しずつ消費していき、攻撃を防いだときにも消費する。

このフォルトレスディフェンスは空中でも使用でき、その場合はなんと、空中ガード不能の打撃技を防ぐことができる（対空系の投げ技のみ不可能）。これがメインの使用法となるはずだ。そのほか、地上戦ではスキなくダッシュを停止する手段として使えることも覚えておきたい。

注意点としては、地上で二段or下段攻撃を受ける場合は、しっかり立ち、しゃがみを切り替えなくてはいけないことが挙げられる。忘れずに。

フォルトレスの使い方で最も多用するパターンは、空中で地上対空技を防ぐ形だ。

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋ボタン2つ同時押し

※テンションゲージ50%消費

相手の攻撃をガードした際に、それによる硬直を解除して即座に反撃するのがデッドアングルアタック。俗にガードキャンセルと呼ばれるものだ。テンションゲージを50%消費するだけあり、繰り出す技は攻撃判定が出るまで無敵時間が続く。よって、絶対に潰されることはない。ただし、攻撃発生はあまり早くないので、相手の攻撃がスキの小さいものだとガードされてしまうこともある。注意しよう。

また、この技は完全な単体技扱いで、キャンセルは不可能（ロマンCは可能）。そして、空中では出せないといった特徴を持っているぞ。

ダメージは低いが、一瞬にして攻撃の起点を作り出すこの攻撃にテンションゲージ50%を投入するか？ その判断は各個人に任せるとしよう。

相手のラッシュを一瞬で自分の攻撃に転化！ 試合の流れを一気に引き寄せるのだ。

STEP 2 ADVANCED SYSTEM

基本がわかってきたら、次は相手のガードを崩したり、戦法の幅を広げるシステムを覚えてはどうだろうか？ ここではそういったシステムを集めてみた。1つ1つ使ってみて、しっかりモノにしていきたい。

ダストアタック／足払い

S・HS同時押し

⬇＋S・HS同時押し

S・HS同時押しで出せる2つの技は、ダストアタックが中段、足払いが下段という攻撃判定を持つため、ガードを崩す手段として重要な存在だ。

ダストアタックは、ヒットさせれば空中連続技のチャンスが生まれる。さっそく連続技の作り方を紹介しよう。

まず、ダストアタックを出したあとはレバーを⬆に入れておこう。こうすると、相手を追いかけるようにホーミングジャンプをしてくれる（ヒットしたとき限定）。

次に、背景が赤くなるまでは「レバー⬆入れっぱなし」。こうすると、すべてのジャンプ攻撃をガトリング感覚でつなぐことができるのだ。SやHSといった威力の高い技を連発するのがベストだろう。

背景が赤くなると、以降は普通の空中状態に戻り、相手もダウン復帰が可能となる。ここからは通常のガトリングをつないでいくといい。

さらに応用するなら、ジャンプキャンセル（P.○参照）可能技につなぎ、2段ジャンプ→ガトリング→空中必殺技とつなぐとマニアックだ。

一方、足払いは相手をダウンさせられるのが利点。ダウン復帰不可能なので、起き攻めを敢行できる。また、キャンセルからの追撃で大ダメージを望めるキャラもいるのだ。

ダストアタックを当てたら、そのままレバーを上に入れっぱなしにしつつ攻撃を連打。

画面が赤くなる直前から通常のガトリングに切り替えて、さらにジャンプキャンセルだ。

リーチの長い下段攻撃で、覚醒必殺技につなぐ。ダメージも一級品。使わなきゃ損だ。

ロマンキャンセル

特定の技中にボタン3つ同時押し

※テンションゲージ50%消費

攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻るシステム。これを使うことで、攻撃ヒット時は即座に次につなぐことで連続技の発展形が見いだせ、ガード時は反撃を防ぎつつ攻勢を維持することができる。ただし、攻撃が相手に触れたとき限定で、飛び道具系の技など不可能なものもある。

なお、ロマンキャンセルをかけた技が浮かし技や空中技の場合は、相手の吹っ飛びや自分の空中ベクトルはそのまま維持される。また、空中でロマンキャンセルをしたあとは、2段ジャンプや空中ダッシュができないので注意。

赤く光ったその瞬間、すでに次の攻撃が始まる。超攻撃的システムを使いこなせ！

一撃必殺準備／一撃必殺技

ボタン4つ同時押し

特定のコマンドを入力

これはたった一撃で相手をK.O.できてしまうシステム。手順を追って説明しよう。

まずは一撃必殺準備が必要。実行するとテンションゲージが一撃必殺ゲージに変化。初期量にテンションゲージの蓄積量がそのまま適用される。

一撃必殺ゲージは時間とともに減少し、0になると体力ゲージが減少していく（これでK.O.されることはない）。なお、一撃必殺ゲージは絶対に回復しないが、ボタン4つ同時押しで元（テンションゲージ）に戻すことは可能。

一撃必殺準備後に特定のコマンドを入力すると、相手を一撃で葬り去る一撃必殺技が発動。ただし、出すとゲージが消滅してしまい、そのラウンド中は復活しないので注意。

また、一撃必殺技は相手のやられ状態には絶対ヒットしない。連続技には組み込めないので。狙うなら[illegible]？

ゲー事典 **フォルトレスについて：** フォルトレス中に相手の攻撃をガードすると、通常ガードをするよりもガード硬直時間が長くなってしまうことに注意。（若干ではあるが……）。また、全キャラ中、唯一ダッシュがフロントステップとなっている「ジョニー」は、ダッシュ中にフォルトレスを使えない（すぐに停止させることができない）ので忘れずに。

STEP 3 ADVANCED SYSTEM

最後に紹介するのは、スキルアップ用のテクニックと、自分の操作とは直接関係なく起こる現象への知識だ。ここで述べていることは正直、覚えなくてもいい。しかし、『GGX』というゲームを極めるなら……。

ジャンプキャンセル

特定の技中にジャンプを入力

通常技の中には、相手に当てさえすれば、その技のモーションをキャンセルしてジャンプ（ハイジャンプ）できるものがある。地上攻撃の場合、連係を組み立てるほか、技のスキを軽減する手段として役立ち、ジャンプ攻撃の場合は、ダメージを追求した空中連続技を組み立てる際に必要となるケースも出てくる。

ジャンプキャンセルが可能な技と、これを使った連続技に関しては、キャラ別攻略ページに掲載してある。前者は「ガトリングコンビネーションルート表」を、後者は「連続技紹介」を参照してほしい。

たとえ大振りの攻撃でも、ジャンプキャンセルが可能ならそれでフォローできる。

直前ガード

相手の攻撃を当たる直前にガード

相手の攻撃をノーガード状態で待ち受け、直前でガードすることで成立。成功するとキャラが白く光り、ガード硬直時間が短縮という恩恵が得られる。通常時には[illegible]いところに反撃を決められるようになったり、もともと[illegible]ん技にもより大きな反撃技を決められるようになったりと、極まった対戦では多大な影響を及ぼすことだろう。

しかし、馴れないうちは覚えなくても構わない。すべてのシステムが使いこなせるようになったらチャレンジしよう。

大きなメリットを得られる直前ガード。最終的には使っていきたいシステムだ。

偶発システム

カウンターヒット

相手の技（P系の通常技は除く）にこちらの攻撃が打ち勝つと、カウンターヒットが発生する。これは、食らった相手が地上のけぞりになる技ならのけぞり時間が、吹き飛ぶ状況ならダウン復帰不能時間が通常時より長くなるというものだ。なお、相手のガードレベル（左のカコミ参照）点滅時に攻撃をヒットさせても発生するぞ。

のけぞり時間が長くなるので、普段はつながらない技がつながるようになることも。

相殺

両者の技の攻撃判定同士がぶつかると、相殺という現象が起きる。相殺が発生した技は、その後のモーションをあらゆる行動（通常技や必殺技など）でキャンセル可能になるので、いかに早く動くかがここでの勝敗のカギを握る。

なお、ガードでは戻りモーションをキャンセルできないが、フォルトレスディフェンスならキャンセル可能だ。

相殺が発生したら素早く反応し、状況に応じた行動で硬直をキャンセルしたい。

ガードレベルとは？

ガードレベルとは、体力ゲージの下に表示されている細いゲージのことを指す。初期値は中央で、攻撃をくらうと減少、ガードすると増加。攻撃を受けずにいると、増加状態からは徐々に、減少状態からは一気に初期値へと戻るようになっている。

増加状態で攻撃をくらうと、通常時よりも大きなダメージを受けてしまい、さらに一定量以上溜まっている（ゲージ点滅）ときは、自動的にカウンターヒットが発生してしまう。ガードばかりではダメということだ。

キャラ攻略ページの見方

駆け足で紹介してきた「ギルティギア ゼクス」の全システムだが、しっかりと覚えられたかな？ 次のページからは、いよいよキャラ別攻略に突入だ。自分の使用キャラだけではなく、相手にするキャラの知識も得るために、全キャラの攻略を読んでもらいたい。

……と、その前に、キャラ別攻略ページに掲載されているコマンド表、ガトリングルート表、そして連続技紹介の見方について、ここで述べておくことにしよう。

ガトリングコンビネーションルート

①の黄色枠の技はジャンプキャンセル可能、②の㊦や㊥はその技の攻撃判定、③の※は別途に注釈があることを表す（注釈がない技はキャンセル可能）。なお、地上攻撃に関しては矢印に逆らわない限り途中を飛ばしてもOK。右記の例なら、立ちP→近距離立ちSも可能だ。

連続技紹介

連続技のリストには、右記の4種類の記号を使用している。ガトリングは、それによってつなげている部分を｛ ｝の中に収めてある（矢印は普通の→）。また、文字が紫色になっている部分は、ダスト後の特殊な状態（P29参照）を利用してつなげている部分を表している。

｛　｝……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンC

コマンド表

コマンドはキャラが右を向いているときのもの。Rの欄にある○、×は、その技がロマンキャンセル可能か否かを表す。また、コマンド中の「攻撃ボタン」は、P、K、S、HSのどれでもいいことを表し、（空中可）はその技を空中でも出せることを表している。なお、一撃必殺技は一撃必殺準備後のみ出すことが可能。

ゲー事典
気絶回復について：相手の攻撃をくらい続けると、まれにキャラが無防備な気絶状態（天使の羽根が頭の上でグルグル回る）に陥ってしまう。これはレバガチャやボタン連打で回復を早められるのだが、『GGX』では気絶状態に陥った直後からこの回復操作を受け付けている。浮いているときでもダウン状態でも受け付けているので、気絶したらすぐに回復を始めよう。

SOL-BADGUY

地獄の業火とは俺のこと!?
ソル=バッドガイ
SOL BADGUY

とにかく連続技がキモとなるソル。虎視眈々とチャンスをうかがい、一気に仕留める豪快さを追求してみよう。

必殺技		R
ガンフレイム	↓↘→+P	×
ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+SorHS・	○
	↓↙←+K（空中可）	○
グランドヴァイパー	↓↙←+S	○
バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+K（空中可）	○
ライオットスタンプ	↓↙←+K	○
ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+K	×
覚醒必殺技		**R**
タイランレイブ	→↘↓↙←→+HS	○
ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S	−
一撃必殺技		
ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS	

担当：MVP

技特性解説

●ガンフレイム
地面から4連続で火柱を吹き上げる飛び道具。中間距離だと当てから飛び越されてしまうが、攻撃判定は見た目よりも大きく、基本的にガードされても反撃は受けない。

●ヴォルカニックヴァイパー（以下「Vヴァイパー」）
無敵時間の長い上昇系対空技。対空や割り込みに活躍する技。追加入力で別の技に派生。ここまで決めれば相手はダウン復帰不能。なお、ドラゴンインストール中に[illegible]が出る（追加入力はない）。

●グランドヴァイパー
地面を滑走後に上昇する突進系必殺技。レバガチャ＋ボタン連打でヒット数とダメージが増加する。連続技に使えるが、滑走中は下段判定なので、ロマンキャンセルを使えば奇襲としても効果を発揮する。

●バンディットリヴォルヴァー（以下「Bリヴォルヴァー」）
[illegible]状に飛んでいき、カカト落としを見舞う。昇り際にも攻撃判定があり、下りはガードされても反撃は受けない。また、地上版はK押しっぱなしで[illegible]段攻撃に派生。

地上版Bリ[illegible]空中ガード[illegible]能
連係の[illegible]めに出し、ジャンプを[illegible]

●ライオットスタンプ
後方の壁で跳ね返り、飛び蹴りで突っ込んでいく。攻撃自体は比較的潰されにくいが、壁までの距離が長いと見切られやすいのが難点。画面端に追い詰められたときに使おう。

●ぶっきらぼうに投げる
相手を地面に叩きつけるコマンド投げ。当てを決めればそれなりのダメージを与えられる。ソルの中核を担う技だ。

●タイランレイブ
パンチを見舞ったあと、巨大な炎の塊を前方に放出する。攻撃発生の早さ、スキの小ささ、ダメージ、どれをとっても一級品。連続技はもちろん、割り込みや対空にも使い出せよ。

●ドラゴンインストール
通常技や移動のスピードがアップする。効果は一定時間で切れ、その後は気絶状態となってしまう。なお、効果持続中にもう一度使用すると、効果時間がリセットされるぞ。うまく活用していこう。

●ナパームデス
巨大な炎を発生させつつ上昇する技。無敵時間はあるが攻撃発生は遅いため、攻撃前に潰されることも多い。

ぜひとも一度は当ててみたいところ[illegible]。読み勝つしか道はないぞ。

●ガトリングコンビネーションルート

・ダストアタック&足払い
→+HS以外の技 → ダストアタック中 ※4 / 足払い下

※1：[illegible]キャンセル可能
※2：[illegible]P、→+Pから[illegible]出せる
※3：[illegible]がみKから直[illegible]せない
※4キャンセル不可能

連続技紹介

Ⅰ {しゃがみK→しゃがみS→足払い} Ⓒ タイランレイブ
Ⅱ（画面端）{しゃがみK→→+P→近距離立ちS→しゃがみHS} Ⓙ S Ⓙ {S→HS} Ⓒ HSVヴァイパー（追加入力まで）
Ⅲ ダスト→ホーミングジャンプ {S×3→K→S→K→S} Ⓙ {S→HS} Ⓒ HSVヴァイパー（追加入力まで）

Ⅰは常に狙っていくべき連続技。しゃがみSまでにヒット確認をしていきたい。なお、画面端ではタイランレイブ後に[illegible]始動の追撃を行うことで超絶ダメージが望める。

Ⅱは威力が高いうえ、ダウン復帰不能なので起き攻めしやすいのが特徴。また、ぶっきらぼうに投げるからしゃがみHS以降を決められたり（Vヴァイパーの追加入力は画面端限定）、画面中央でもしゃがみHSを省けば狙えるなど、汎用性も高い。

Ⅲはダストからの連続技。ジャンプS→ジャンプ[illegible]テンションを[illegible]れば、比較的[illegible]に決めていけるだろう。

基礎攻略

ソルは対空と連続技の両方に優れたキャラ。まず立ちS→立ちHSの牽制で跳び込みを誘い、対空技の出番を作ろう。対空技の中で最重視したいのはしゃがみHS。[illegible]の対空性能を持ち、ジャンプキャンセルを使った連続技も狙えるのが魅力だ。接近戦で相手のジャンプを封じるためにも使うので、連続技は練習しておこう。次にVヴァイパー。これは完全な対空技として機能するが、空中フォルトレスで防がれると反撃を受けやすい。よって、毎回ロマンCを使い、ヒット時はしゃがみHSからの連続技を入れるのが理想。テンションゲージがあるときに狙っていこう。最後はタイランレイブ。テンションゲージ[illegible]が出し得だ。

攻撃面では、おもにしゃがみK→しゃがみS→足払いのガトリングを使っていい。ガードされたときはしゃがみSで止めて攻め直し、ヒット時は連続技を狙おう。これに、ぶっきらぼうに投げるやダスト、ガトリング→Bリヴォルヴァー or ガンフレイムも混ぜて攻め立てれば基本は完成だ。

ソルの技の中で[illegible]ガードされていいのは[illegible]したい。

ゲー事典 **連続技補足**：ソルの連続技でオーソドックスなのは、{しゃがみK→しゃがみS→しゃがみHS}→グランドヴァイパーだが、じつはコレ、普通にガトリングを入れるよりもダメージが小さい！　起き攻めを考えると、テンションゲージがないときも{しゃがみK→しゃがみS→足払い}が無難だ。なお、Ⅱは相手キャラによって技の組み合わせを変える必要があるので注意。

KY KISKE

技特性解説

●スタンエッジ
オーソドックスな飛び道具。リーチの長い通常技をキャンセルして出せば、かなりの牽制効果がある。遠距離立ちSからのキャンセルスタンエッジは、カイの基本戦法だ。

●スタンエッジ・チャージアタック
スタンエッジの強化版。出は遅いが、3ヒットするのが特徴。ガードされてもこちらが先に動けるようになるため、主導権を握れる。相手の起き上がりに重ねていきたい。

チャージアタック版は3ヒット技に変化。弾速もぐっと遅くなる。使い[illegible]だ。

●空中スタンエッジ
空中からの飛び道具。SとHSで射出角度が異なり、Sで出すと斜め下に、HSだとほぼ水平に発射される。

●ヴェイパースラスト
上昇系の対空必殺技。出始めが[illegible]。このゲームでは、落ち着いて跳び込みを落とせる場面が少ない。よって、空中でも出せることを活かした、追い打ち用の技と割り切ってもいいだろう。

●スタンディッパー
下段判定のスライディング→なぎ払いの2段攻撃。やや離れた間合いから出さないと連続[illegible]いので、ガトリングで間合いを調節してから[illegible]使おう。[illegible]なり使っていくのもアリだ。

●クレシェントスラッシュ
目返りしながら突進し、剣を振り上げる中段攻撃。ヒットすると相手は上空へ吹っ飛び、そこへ追撃が可能。カイの主力ダメージ源となる技だ。

青白いオーラとともに、女神の精霊が剣に降臨する。ライジング・フォース。

●ライド・ザ・ライトニング
電撃をまとい、水平に突進していく覚醒必殺技。ダメージはなかなか高め。足払いキャンセルからが決めやすい。

●ライジング・フォース
青白いオーラが相手を襲う。[illegible]立ちSを上回るリーチがあるので、相手にとってはなかなかのプレッシャーになるはず。ただし、相手は空中ガードが可能。

クレシェントスラッシュからは空中追い打ちが可能。必ずマスターしよう。

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃
立ちP ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK Ⓣ / しゃがみK Ⓣ → ➡+P / 近立ちS / 遠立ちS / しゃがみS → 立ちHS ※3 / ➡+K / しゃがみHS ※3 / ➡+HS

・ジャンプ攻撃
P ⇔ K ※1、P → S、P → HS、K → S、K → HS、S → HS

・ダストアタック&足払い
➡+K、➡+HS以外の技 → ダストアタック ※2 / 足払い Ⓣ

※1 [illegible]キャンセル[illegible]能
※2 [illegible]
※3 [illegible]Sか[illegible]は出せない

正義の剣で相手を貫け！
カイ=キスク
KY KISKE

リーチの長い通常技と一通りそろった優秀な必殺技が武器。バランスがよく使いやすい、オススメのキャラだ。

必殺技		R
スタンエッジ	⬇⬊➡+S	×
スタンエッジ・チャージアタック	⬇⬊➡+HS	×
空中スタンエッジ	空中で⬇⬊➡+SorHS	×
ヴェイパースラスト	➡⬇⬊+SorHS	○
スタンディッパー	⬇⬊➡+K	○
クレシェントスラッシュ	⬇⬋⬅+K	○
覚醒必殺技		**R**
ライド・ザ・ライトニング	➡⬊⬇⬋⬅➡+HS	○
一撃必殺技		
ライジング・フォース	⬇⬊➡⬇⬊➡+HS	

担当：[illegible]ちん

基礎攻略

中間距離で様子を見ながら闘うのがカイの基本スタイル。このときに使う牽制技は、遠距離立ちS→キャンセルスタンエッジ。このスタンエッジをチャージアタックにしたり、何も出さなかったりして、相手に的を絞らせないようにしたい。そして相手が跳んできたら、垂直ジャンプS→HSで追い返す。あまりにも空中ガードされるようなら、しゃがみHSを使ってみよう。

チャンスがあれば、こちら側から攻めていきたい。カイは立ちKが下段判定なので、ここからのガトリングを攻めの起点としよう。ヒット時は連続技につなげ、ガードされていたら迷わずクレセントスラッシュへ。対応されるまでは[illegible]していく。これにダストや足払いを混ぜていけば、十分にガードを揺さぶれる。

そのほか、➡+HSも優秀な技。スキが非常に小さいので、ヒットすれば連続技が狙え、ガードされてもこちら有利。2段技で[illegible]相手の起き上がりに重ねやすいのもアピール。通常時もダッシュからなど積極的に狙っていきたい。

➡+HSはスキが小さい。相手の起き上がり時やダッシュから使っていこう。

連続技紹介

Ⅰ{立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→立ちHS} Ⓒ➤ スタンディッパー
Ⅱ➡+HS→{近距離立ちS→立ちHS} Ⓒ➤ スタンディッパー
Ⅲクレシェントスラッシュ→ジャンプS Ⓙ➤ {S→HS} Ⓒ➤ 空中ヴェイパースラスト
Ⅳダスト→ホーミングジャンプ{S×3→P→S→HS} Ⓒ➤ 空中ヴェイパースラスト

Ⅰ&Ⅱは、ガトリングで間合いを調整してスタンディッパーにつなぐもの。どちらも密着始動を基準としているが、やや離れた位置からでもまず大丈夫だ。なお、Ⅱは近距離立ちSの前に立ちKをはさむことが可能。この場合はほぼ密着始動限定となり、遠いと失敗しやすい。最初は省いても構わないので、余裕があるときに狙っていこう。

Ⅲはクレシェントスラッシュ後の追い打ち。ジャンプSのタイミングが意外とシビアで、次のジャンプSはさらにシビア。安定しないなら、2段ジャンプせずにS→HS→空中ヴェイパースラストでもOKだ。

基礎攻略補足：相手の起き上がりにスタンエッジ・チャージアタックを重ねやすい状況は、スタンディッパーや投げを決めたあとだ。その場から立ちHSで追い打ちし、キャンセルで出すとぴったりのタイミングになる。もちろん、こちら側はすぐに動けるので、➡+HS、立ちK、クレシェントスラッシュ、ダストと、バリエーション豊かに攻め込んでいこう。

MAY

闘え！　海洋生物たち！
メイ
MAY

単なる怪力娘と思われがちなメイだが、実はトリッキーな攻めも可能なキャラ。イルカの使い方がポイントだ。

必殺技		R
イルカさん・横	⬅タメ➡+SorHS	×
イルカさん・縦	⬇タメ⬆+SorHS	×
レスティブローリング(①)	➡⬇⬊+S（空中可）	○
方向転換	①中にレバー+S	○
拍手で迎えてください	⬅⬋⬇⬊➡+攻撃ボタン	×
オーバーヘッド・キッス	近間で➡⬊⬇⬋⬅+K	×
覚醒必殺技		**R**
究極のだだっこ	➡⬊⬇⬋⬅+HS	○
グレート山田アタック	⬇⬊➡⬇⬊➡+S	×
一撃必殺技		
メイと愉快な仲間達	近間で⬅⬋⬇⬊➡⬅⬋⬇⬊➡+HS	

担当：[illegible]やん

技特性解説

●空中で⬇+HS
空中からイカリを構えつつ真下に落下する。横方向に攻撃範囲が広いので、空中ダッシュから出せばめくりを狙うことができる。

●イルカさん・横
イルカさんに乗って攻撃する突進技。連続技の基本となる攻撃で、ガードされても反撃は受けにくい。ただし、攻撃判定は思った以上に弱いので、一方的に潰されてしまう。

●イルカさん・縦
イルカさんに乗って真上に上がる突進技。下りにも攻撃判定があり、その部分は中段攻撃だ。また、連係に絡めればめくりを狙うことも可能。

●レスティブローリング／方向転換
回転しつつ飛んでいく突進技。レバー+Sで方向転換ができる（3回まで）。空中での連続技に使うのが基本で、地上で出すことは少ない。

●拍手で迎えてください
空中に出現させたリングから、イルカを出して攻撃する飛び道具。ボタンによってリングの出現位置が変化する。また、ボタン押しっぱなしで溜めが可能で、それによって攻撃を強化させられる。
基本的にはキャンセルから使い、相手の動きを封じていこう。溜めと空中ダッシュを使った時間差攻撃も有効だ。

●オーバーヘッド・キッス
相手を画面端に投げ飛ばすコマンド投げ。画面と相手の位置によるが、追い打ちが可能。追い打ちを覚えれば貴重なダメージ源となるぞ。

●究極のだだっこ
イカリと腕を振り回して連続的にダメージを与える打撃技。連続技に使いたいが、少しでも間合いが離れているとカス当たりで終わってしまい、大きなスキを作ってしまう。

●グレート山田アタック
鯨の山田さんを呼び出して体当たりさせる、飛び道具系覚醒必殺技。画面端から飛び出してくるので、画面端を背にした状態で使うと、このぶん早くヒットさせられる。

画面端を背負えば最速でヒット！　だが硬直時間は長いので、ガードされると怖い。

●メイと愉快な仲間達
投げ飛ばしたあと、メイの仲間たちが相手を踏みつぶしていく一撃必殺技。投げ技扱いなのでなので、近づけばチャンスがあるかも。

次々と現れる、カワイイ（？）仲間たち。全員に名前があるのがスゴイ

基礎攻略

メイの基本的な狙いは、ダストとコマンド投げのオーバーヘッド・キッス。どちらも相手に接近しないと狙えないので、いかに近づくかが重要になってくる。

地上戦で中心になる技は、ダッシュ遠距離立ちS→しゃがみSのガトリング。リーチがあるのでヒットさせやすい。ここからキャンセルで拍手で迎えてくださいを出し、相手の動きを止めていこう。

うまく動きを止めたら、空中ダッシュからの⬇+HSでめくりを狙う。拍手で迎えてくださいを溜めた状態でここに持ち込めば、挟み込みを狙うことも可能だ。

近づいたら、当初の予定どおり、ダストやオーバーヘッド・キッスを狙っていく。また、ダストの裏選択技として、しゃがみKも混ぜるようにしたい。ここからは近距離立ちS→しゃがみHSの連続技を狙おう。ダウンを奪えるので、キャンセル拍手で迎えてください（溜め）を出しておけば、再び空中ダッシュから挟み込みを狙えるぞ。まとわりつくように攻め続けていこう。

拍手で迎えてくださいを駆使し、こんな感じで攻めることができればベストだ。

連続技紹介

Ⅰ｛しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS｝Ⓒ HSイルカさん・横
Ⅱダスト→ホーミングジャンプ｛HS×2→K→S→HS｝Ⓒ レスティブローリング
Ⅲオーバーヘッド・キッス→グレート山田アタック→遠距離立ちS Ⓒ イルカさん・横
Ⅳダッシュ｛しゃがみK→近距離立ちS｝Ⓒ 究極のだだっこ

Ⅰはメイの基本連続技。少し離れた間合いでしゃがみKを決めた場合は、立ちHSが届かないため、近距離S→遠距離S→しゃがみSの連続技に切り替えよう。

Ⅱはメイの連続技の中でも最も威力の高い、ダストを使った連続技。ジャンプ攻撃部分をHS→K→P→K→S→HSに変えれば、ダウンを決めやすくなる（ダメージは若干小さくなるが）。

Ⅲはコマンド投げからの安定連続技。画面端を背にした状態で投げたときは決められないので注意。なお、テンションゲージが溜まっていないときは、ジャンプS→HS→レスティブローリングを狙っていこう。

ゲー事典
連続技紹介補足：特殊な連続技を紹介しよう。➡+P→近距離立ちS→ジャンプS→HS→レスティブローリングだ。上半身が無敵になるとはいえ、至近距離で➡+Pを当てるのは難しい。ダッシュからなかば強引に狙ってみよう。近距離立ちSヒット後は、ジャンプキャンセルからSで拾い、HS→レスティブローリングとつなげばOK。ダメージはかなりのものだぞ。

ZATO-1 one

FEAR of EDDY
ザトー=ONE
ZATO-1

奇襲、潜伏、同時攻撃。影の帝王は決して真っ向勝負はしない。常にエディをはべらせ、有利な状態から仕掛けるべし。

必殺技		R
インヴァイトヘル	⬇⬇+SorHS	×
ブレイク・ザ・ロウ	⬇⬋⬅+K（押しっぱなし）	ー
エディ召還（①）	⬇⬊➡+攻撃ボタン	×
小攻撃	①中にP	ー
移動攻撃	①中にK	ー
対空攻撃	①中にS	ー
ドリルスペシャル	①中にHS	ー
ドランカーシェイド	⬇⬋⬅+S	○
ダムドファング	近間で➡⬇⬊+S	×
覚醒必殺技		**R**
メガリスヘッド	①中に➡⬊⬇⬋⬅➡+S	ー
イグゼキューター	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+S	○
アモルファス	➡⬊⬇⬋⬅➡+HS	○
一撃必殺技		
ブラック・イン・マインド	⬇⬊➡⬇⬊➡+HS	

担当：MVP

技特性解説

●**インヴァイトヘル**
Sは[illegible]距離、HSは[illegible]距離に、下段判定のドリルを突き出す。

●**ブレイク・ザ・ロウ**
[illegible]に潜る。この間は無敵状態で、左右へ移動可能。ボタン[illegible]一定時間で出現。

●**エディ召還**
影の小動物「エディ」を召[illegible]。HS以外はボタンに対応したエディの攻撃を伴う。召還[illegible]はキャラ名の下に[illegible]時間のゲージ（以下Eゲージ）が現れ、時間で徐々に、エディの攻撃で大幅に減少していく。Eゲージは、0になると回復に入り、完[illegible]に回復して満[illegible]えるまで次の召還が行なえない。しかし、[illegible]コマンド入力をすることで任意にエディを戻せば、素早くEゲージが[illegible]えて次の召還が可能となる。

●**小攻撃**
エディがくちばしで攻撃。召還時に使いやすい。なお、エディの攻撃はすべてボタン[illegible]離したときに[illegible]する。

●**移動攻撃**
ノコギリ状のエディが突進。多段技なので連続技や連係に。

●**対空攻撃**
エディが[illegible]上に手を大きく[illegible]ばす。相手は空中ガード不能（フォルトレスは可能）。

●**ドリルスペシャル**
エディが地雷に変化し、一定時間後に巨大なドリルを発動。下段判定でダメージも[illegible]い。Eゲージをすべて消費するが、地雷になった直後から回復に入るので問題ない。

●**ドランカーシェイド**
飛び道具を弾き返す。ただし、弾き返せない技もある。

●**ダムドファング**
巨大な球体に相手を包み込んで破壊するコマンド投げ。ダメージが[illegible]も[illegible]。

●**メガリスヘッド**
エディが巨大な[illegible]を形成し、噛みつく。ザトーの[illegible]技をキャンセルして使おう。

●**イグゼキューター**
空中で[illegible]し、横方向へ突っ込む多段技。中段ではない。

●**アモルファス**
地面から巨大な角の頭のような影を突き出す。連続技や無敵時間を使った割り込みに。

●**ブラック・イン・マインド**
女性の顔に相手を包み、それが割れて相手を倒す。攻撃発生[illegible]、かつ空中ガード不能（フォルトレスは可能）。

相棒であるエディを[illegible]こまで意のままに操れるか？ そこ[illegible]勝負だ。

綺麗な女性かと思いきや、中から出てきたのは禍々しい髑髏の顔！

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃

- 立ちP → しゃがみP
- 立ちP／しゃがみP → 立ちK㊦／しゃがみK㊦
- しゃがみK㊦ → ➡+HS ※3
- 立ちK㊦／しゃがみK㊦ → ➡+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS
- ➡+P ⇔ 近立ちS ※4
- 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
- ➡+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS → 立ちHS ※5※6／しゃがみHS

・ジャンプ攻撃

- P ⇔ K ※1
- P／K → S／HS
- S → HS

・ダストアタック&足払い

- ➡+HS以外の技 → ダストアタック㊥ ※2／足払い㊦

※1 [illegible]能
※2 [illegible]
※3 [illegible]み出せる
※4 [illegible]しゃがみ[illegible]出せ[illegible]
※5 [illegible]みKから直[illegible]ない
※6 キャンセルは1～[illegible]可能

基礎攻略

まずは牽制と対空について。牽制は立ち[illegible]やしゃがみSを使い、インヴァイトヘルやエディ召還につなぐ。これにしゃがみHSや➡+HSの対空技を混ぜよう。後者は攻撃判定が非常に大きいので、ある程度なら攻撃を恐れずに振り回せる。

次にエディ召還後。これはじつにさまざまなバリエーションを考えているが、基本は移動攻撃をガードさせている間に、中段、下段、投げで選択を迫ることにある。移動攻撃がヒットしたときはそのまま連続技につなぎ、ガードされていたらダストや足払い、ダッシュダムドファングを試みよう。なお、足払いはヒット確認が難しいので、決め打ちでメガリスヘッドやアモルファスを入れるといい。

移動攻撃を出しつつ自分はジャンプし、ジャンプ攻撃or着地下段攻撃を試みるのも有効。ジャンプ攻撃は単体ならSかHSを使う。また、ジャンプK→ジャンプキャンセル（[illegible]）→すぐに[illegible]→S→HSとすると時間差でジャンプ攻撃が2回出せる。ガードされにくいので多用しよう。

[illegible]から「[illegible]」インヴァイトヘルで、[illegible]ていこう。

連続技紹介

Ⅰ｛立ちK→しゃがみS→しゃがみHS｝Ⓒ▶アモルファス
Ⅱダスト→ホーミングジャンプ｛S×4→HS｝Ⓒ▶イグゼキューター
Ⅲ（画面端）移動攻撃→ダッシュ｛立ちK→近距離立ちS→しゃがみS（対空攻撃同時ヒット）｝Ⓒ▶アモルファス
Ⅳ移動攻撃→｛立ちK→近距離立ちS→➡+P｝→【移動攻撃→ダッシュHS】×3Ⓒ▶アモルファス

Ⅰはアモルファスを使った基本連続技。立ちKがリーチの長い下段なのが強み。
Ⅱはダストからの連続技。ジャンプキャンセルで通し[illegible]がないのでこれが安定。
Ⅲはエディを絡めつつ大ダメージを与えられる連続技。このあともEゲージは残っているので、引っ込めても攻めに使ってもいい。
Ⅳはガトリングに使うボタンをすべて押しっぱなしにしておき、エディの攻撃が暴発しないようにするのがポイント。ガトリングを決め終わる頃にKを離して、移動攻撃を発動させればいい。なお、最後のアモルファスはゲージが[illegible]ので省いてしまってもOK。

ゲー事典 **エディ補足：**エディの攻撃は、すべてザトーを相手としたガードで防げる。したがって、ザトーの攻撃を見えにくくするのに使うのが基本だ。また、1回の召還中に連続で同じ攻撃を繰り返した場合、小攻撃は8回、移動攻撃は4回、対空攻撃は6回出せる。これはそのままEゲージ消費量と考えていい。技によって違うので覚えておこう。

POTEMKIN

技特性解説

●メガフィスト・前方／後方
小さくジャンプして、下方向に判定の強い攻撃を繰り出す。前方と後方の2種類があり、前方を連係に組み込むのがおもな使い方だ。また、ポチョムキンは移動スピードが遅いので、移動手段として使っていくのもいいだろう。

●スライドヘッド
割り込んで地震を起こす。近距離で出すと下段判定の打撃技に、それが届かない間合いで出した場合は地震攻撃となる。地震攻撃はガード不能で、相手が地上にいれば確実にダウンさせることが可能。遠距離からの牽制に使おう。

●ハンマフォール
移動中は相手の攻撃を1発だけ耐えられる突進技。連係に対する割り込み技として重宝する。ガードされたときのスキこそ大きいが、ロマンCを用いれば連続技を決められるので、見返りは大きいぞ。

●ポチョムキンバスター
投げ間合いが非常に広いコマンド投げ。威力が高く、画面中央で決めたあとはメガフィスト・前方で、画面端ならさらに強力な技で追撃が可能。

●ヒートナックル／ヒートエクステンド
空中ガード＆フォルトレス不能の対空専用投げ技。追加入力技まで決めれば大ダメージを与えることができ、しゃがみHSからの連続技を筆頭に狙うチャンスも多い。また、決めたときのテンションゲージ増加量の多さも見逃せない。

●ガイガンター／ガイガンティックブリッド
鏡を発生させ、それがヒットすると確実に相手を気絶させる技（投げ後やダウン状態への追い打ち時は除く）。連続技に絡められるうえ、無敵時間があるので連係への割り込みにも活用できる。気絶させたところに連続技を決めれば、合計ダメージはかなりのものだ。なお、追加入力のガイガンティックブリッドは、ダメージ的に連続技と大差なく、テンションゲージも溜まらないので特に使う必要はない。

●ヘブンリーポチョムキンバスター
対空専用投げ。無敵時間はあるものの、技が重なっていると一方的につぶされてしまう。先読み対空として、また相手の空中ガードやフォルトレスに対して使おう。

●マグナムオペラ
装着している爆弾首輪が爆発するほどの気合いで相手を打ち上げ、強力な一撃を見舞う。技の出はそこそこ早く、出始めは完全無敵。空中ガードされるので対空には向かないが、割り込みには使っていける。

相手を気合いで打ち上げ、落ちてくるところに強力なストレートを叩き込む！

虎視眈々と一発を狙う ポチョムキン POTEMKIN

『GGX』唯一の大型キャラ。機動力の低さを強力無比なパワーで補い、必殺のポチョムキンバスターを狙え!!

必殺技		R
メガフィスト・前方	↓↘→+P	○
メガフィスト・後方	↓↙←+P	○
スライドヘッド	↓↘→+S	○
ハンマフォール	←タメ→+HS	○
ポチョムキンバスター	近間で→↘↓↙←→+P	×
ヒートナックル（①）	→↓↘+HS	○
ヒートエクステンド	①中に→↘↓↙←+HS	○
覚醒必殺技		**R**
ガイガンター（②）	→↘↓↙←→+HS	×
ガイガンティックブリッド	②中に→→↓↘→←↙↓↘→+P	○
ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S	×
一撃必殺技		
マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS	

担当：若人

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃
- 立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK(T)／しゃがみK(T)／→+P(特)
- →+P(特) → →+HS ※3
- → 近立ちS／遠立ちS／しゃがみS
- 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
- 近立ちS・遠立ちS → 立ちHS ※／しゃがみHS
- しゃがみS → しゃがみHS

・ジャンプ攻撃
- P ※1 → K／S／HS
- K → S／HS
- S → HS

・ダストアタック＆足払い
- →+HS以外の技 → ダストアタック(特) ※2／足払い(T)

※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル不可能
※3：立ちP、→+Pからからのみ出せる
※4：しゃがみKから直接は出せない

基礎攻略

近距離で効果を発揮する技を多く持つポチョムキンは、相手に近づくことを第一に考えたい。接近手段の中核をなすのは、攻撃しながら移動できるメガフィスト（前方）。また、下方向に攻撃判定が強いジャンプDや、めくりを狙えるジャンプKを使った跳び込みも強力だ。さらに、スライドヘッドで遠距離からダウンを奪い、その間に接近するという方法も覚えておこう。

首尾よく相手に接近できたら、積極的にポチョムキンバスターを狙っていきたい。とはいえ、投げ技なので、相手はジャンプするだけであっさり回避できてしまう。裏の選択肢として、しゃがみK→立ちS→足払いといった下段を絡めた打撃連係での攻めも忘れずに行なうこと。

なお、ガード不能技のスライドヘッドを警戒して相手がジャンプしてくるようなら、対空技でしっかり対処していきたい。ある程度の読みは必要になるが、ヒートナックルやヘブンリーポチョムキンバスターなどを決められれば、大ダメージを与えられるぞ。

しゃがみHSをキャンセルしてヒートナックルを出せば、対空連続技の完成だ。

連続技紹介

Ⅰジャンプ HS→しゃがみHS Ⓒ ヒートナックル→ヒートエクステンド Ⓡ（画面端）少し歩いて→+HS Ⓒ ヒートナックル→ヒートエクステンド
Ⅱハンマフォール Ⓡ 遠距離立ちS Ⓒ ヒートナックル→ヒートエクステンド
Ⅲ：ダストアタック→ホーミングジャンプ｛HS×2→S→HS｝

Ⅰは跳び込みからの基本連続技。画面端に相手を追い込んでいれば、ヒートエクステンドにロマンCをかけることで、さらに追撃を決められる。しゃがみHSは技の出が遅いので、ジャンプHSを十分に引き付けて当てることを心掛けよう。

Ⅱはハンマフォールロマン C始動の連続技。間合いが近ければ、近距離立ちS→遠距離立ちS→ヒートナックル～も可能。また、画面端でポチョムキンバスターを決めたあとも、同様の追撃を決めることができる。

そのほか、少し間合いが離れているときは、ガトリングのみのしゃがみK→立ちS→足払いを使おう。

ゲー事典 **テンションゲージの使い道は？**：気絶を誘発できるガイガンターと、ハンマフォールのロマンCがメインとなる使い道。しかし、デッドアングルアタックの性能にも注目してもらいたい。ポチョムキンのそれは、画面端に追い込まれていない限り、ヒット後に→+HSを決めることができるのだ（相手が端で跳ね返ってくるため）。切り返しつつ大ダメージを与えられるぞ。

CHIPP ZANUFF

技特性解説

●削岩脚（空中で↓＋K）

きりもみしながらの急降下蹴り。最大3ヒットする。攻撃判定が出ている時間の長さを利用して、高い位置から出していくのがおすすめの使い方だ。だが、ヒット後の状況はあまりよくないので、[illegible]ヒットしていたら空中βブレードにつなげていきたい。

●αブレード

低姿勢で突き出す高速突進技。空中で出すことも可能だ。技自体のスキは大きめだが、近い間合いで出せば相手をすり抜けていくため、ガードされても反撃は受けにくい。[illegible]連続技や奇襲技に使っていこう。

●βブレード

上昇する対空必殺技。無敵時間があるので、連係に対する割り込みはもちろん、起き上がり攻撃としても重宝する。

●γブレード

分身状の衝撃を飛ばして攻撃。[illegible]程が短いため少々使いにくいが、食らった相手はダウン復帰できないという利点がある。

●殺式転移

姿を消して瞬間移動。P（距離：短）とK（距離：長）は相手方向、Sは相手と逆方向に一定距離移動。HSは相手の頭上に出現する。連係に織り交ぜて相手を翻弄していこう。

●殺式迷彩

一定時間姿をくらます。こちらの技が見えにくくなるので、ダストなどのヒット率がアップするかも……。

●幻朧斬

姿を消して相手に跳びかかる移動投げ。ガトリングから[illegible]させ、相手のガードを崩すのに活用しよう。

●冽掌／麓砕／穿踵

冽掌は突進からの掌打。ここから追加入力で、下段回し蹴り（麓砕）→中段踵落とし（穿踵）と派生していく。冽掌からいきなり穿踵につなぐこともできるため、使い分けで相手のガードを揺さぶることが可能。また、冽掌で止めるとスキが小さいので、ラッシュをかけるときに一役買う。

●斬星狼牙

画面内を往復するように攻撃したあと、最後に上から相手を貫く。技の出が遅く、無敵になるまでも遅いので、残念ながら使いどころは少ない。

●万鬼滅砕

猛スピードで突進し、無数の打撃を叩き込む乱舞系覚醒必殺技。連続技や反撃技として高い効果を発揮する。

●ディエルタ・エンド

空中に炎を5つ作り出し、ヒットすると星を描いて爆発を起こす。暗転後のガードは間に合わないものの、暗転するまでが非常に長いので、そうそう当たることはない。

空中に作り出した5つの炎を結び合わせ、五芒星を描く。見た目は派手だが……。

超絶ラッシュで抑え込め!!
チップ=ザナフ
CHIPP ZANUFF

防御力の低さが目立つチップだが、手数の多さとガード崩し能力は随一。相手に付け入るスキを与えるな！

必殺技		R
αブレード	↓↘→＋P（空中可）	○
βブレード	→↓↘＋S（空中可）	○
γブレード	←↙↓↘→＋HS	×
殺式転移（つよししきてんい）	↓↓＋攻撃ボタン	－
殺式迷彩（つよししきめいさい）	↓↙←＋K	－
幻朧斬（げんろうざん）	←↙↓↘→＋K	×
冽掌（れっしょう）（①）	↓↘→＋S	○
麓砕（ろくさい）（②）	①中に↓↘→＋S	○
穿踵（せんしゅう）	①or②中に↓↘→＋K	×
覚醒必殺技		**R**
斬星狼牙（ざんせいろうが）	→↘↓↙←→＋HS	○
万鬼滅砕（ばんきめっさい）	↓↘→↓↘→＋K	○
一撃必殺技		
ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→＋HS	

担当：若人

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃

立ちP／しゃがみP ※1 → 立ちK／しゃがみK(下) ※1 → →＋P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS → →＋HS ※3／立ちHS ※4／→＋K ※2※5／しゃがみHS

・ジャンプ攻撃

P ※1／K ※1／S／HS／↓＋K

・ダストアタック＆足払い

→＋K、→＋HS以外の技 → ダストアタック(中) ※2

立ちP、しゃがみP、しゃがみK、遠立ちS、しゃがみS、→＋P → 足払い(下)

※1：連打キャンセル可能　※2：キャンセル[illegible]能　※3：立ちP、→＋Pから[illegible]出せる　※4：しゃがみ[illegible]から直接[illegible]出せない　※5：近立ち[illegible]、しゃ[illegible]出せる

基礎攻略

持ち前のスピードを活かした強力なラッシュと、ガード崩し能力に長けているチップは、地上と空中から多彩に攻め立てていきたい。

地上では、おもに素早いダッシュからしゃがみK→立ちS→立ちHS→[illegible]などの連係で攻め立て、さらに連係を[illegible]立てたり、[illegible]でガードを揺さぶっていくといいだろう。

また、ガトリングからキャンセルで幻朧斬を出すのも有効なガード崩し連係となる。攻めのバリエーションのひとつとして、必ず覚えておこう。

空中から攻め立てる場合は[illegible]である。[illegible]判定の強いジャンプHSが主軸。めくりにはジャンプSが最適で、これは空中ダッシュで裏に回ったときにも活用したい。

ディフェンス面では、やはり無敵技のβブレードに頼らざるを得ない。ただ、この技はガードされたときのスキが膨大なため、確実に反撃を受けてしまう。防御力の低いチップにとっては、1回の連続技が致命傷になりかねないので、堅実にガードで対処することも考えていきたい。

冽掌からの[illegible]で相手を抑え込み、どんどんプレッシャーをかけていこう。

連続技紹介

Ⅰ ジャンプHS→{しゃがみK→しゃがみS→しゃがみHS}Ⓒ（HS殺式転移）→ジャンプSⒸβブレード

Ⅱ ダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHS}→αブレードⓇ立ちHSⒿ{P→K→S}Ⓙ{S→HS}Ⓒβブレード

Ⅲ：ダスト→ホーミングジャンプ{S×3→HS}Ⓒβブレード

Ⅰは基本連続技。HS殺式転移で浮かせた相手に追いかけ、追撃を決めよう。

Ⅱはロマンキャンセルを使った高[illegible]連続技。αブレードのロマンCはヒット直後に入力し、以降の追撃は最速で行なおう。ただし、浮きの高い梅喧には、αブレード後の立ちHSが空振りしてしまう。梅喧には[illegible]ジャンプPを当てたりするように。

Ⅲはダストからの連続技。少々地味だが、多段[illegible]に組み込むとダメージが[illegible]。これはⅡの連続技にもいえることだ。

ちなみに、穿踵や幻朧斬など、ダウン状態に対する追撃は、密着して→＋HS→βブレードがベスト。

ゲー事典 **ディレイ攻撃活用法**：冽掌からの派生技でガードを揺さぶるのはチップの基本戦法。その派生技を出す際は、追加入力の受け付けの長さを活かしてわざと遅めに出す「ディレイ攻撃」も織り交ぜていきたい。ポイントは、麓砕がカウンターヒットすると穿踵まで連続ヒットするということ。冽掌後に手を出してくる相手には、ディレイ麓砕でカウンターを狙っていこう。

FAUST

技特性解説

●空中で↓+K
いわゆるドリルキック。あらゆるガードで防がれてしまうが、ジャンプの昇り際に出すことで素早く攻撃できる。

●レレレの突き／引き戻し／オイッス！／声が小さい／もう一丁オイッス！
[illegible]力式の連続技。連続技には絡められないが、初段のレレレの突きはリーチが長いので、遠距離からの牽制に使っていこう。

●何が出るかな？
投げるアイテムがランダムで変化する飛び道具。アイテムの種類と性質については、ゲー事典を参照してほしい。

●槍点遠心乱舞
武器を支点として振り子のように攻撃しつつ、武器の上に登る。そのあとは武器登り状態となり、→で前方、←で後方に移動しながら攻撃できるほか、[illegible]の技を出すこともできる。なお、武器登り状態は↓で解除可能だ。

●くびびよーん
武器登り状態から首を伸ばして攻撃。攻撃判定は極小。

●ぐろーいんぐふらわー
武器登り状態から頭上に花を咲かせる。なぜかテンションゲージが増加。

●ごーいんぐまいうえい
回転しながら突進攻撃を繰り出す。武器登り状態から出せるものは連続技用。空中から単体で出せるものは、ジャンプ攻撃からの連係に使える。

●メッタ斬り
武器を高速回転させて攻撃を加えるコマンド投げ。

●前からいきますよ／後ろからいきますよ
姿を消したあと、謎のドアから出現。開いたドアに攻撃判定があり、前と後でガード方向を惑わすことができる。

●上からいきますよ
相手の頭上にワープし、落下しながらクロスチョップで攻撃。しゃがみガード不能[illegible]

●刺激的絶命拳
地表を滑るように突進し、それがヒットすると演出画面に突入。出現する4つの宝箱は、左からP、K、S、HSに対応しており、相手側が選択できる。宝箱から悪魔が出た場合は攻撃を仕かけられるが、天使が出た場合は攻撃に失敗。失敗時はわずかながらこちらがダメージを受けてしまう。

●な・な・な・なにがでるかな！
何が出るかな？の覚醒必殺技版。一気に4個のアイテムを投げる。もちろん、そのアイテムはすべてランダムだ。

●今週のYAMABA
突進系の一撃必殺技。演出には[illegible]れるが、無敵時間はないので割り込みなどには不向き。決められるチャンスは……。

不発だと思って爆弾に近づくと……（[illegible]）。両者とも見事なアフロヘアーに大変身！

攻めるも待つもアナタ次第
ファウスト
FAUST

特殊な必殺技を多く持つファウストは、見た目どおりのイロモノキャラ。扱いが難しいぶん、やりがいはあるぞ。

必殺技		R
レレレの突き（①）	←↙↓↘→+K	○
引き戻し（②）	①中に←	－
オイッス！（③）	②中に↓↘→+P	○
声が小さい（④）	③中に↓↘→+P	－
もう一丁オイッス！	④中に↓↘→+P	○
何が出るかな？	↓↘→+P	×
槍点遠心乱舞（⑤）	↓↘→+S	○
くびびよーん	⑤中にP	○
ぐろーいんぐふらわー	⑤中にK	－
ごーいんぐまいうえい	⑤中にHSor空中で↓↘→+HS	○
メッタ斬り	近間で→↘↓↙←+HS	○
前からいきますよ	↓↙←+P	○
後ろからいきますよ	↓↙←+K	○
上からいきますよ	↓↙←+S	○
覚醒必殺技		**R**
刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+S	×
な・な・な・なにがでるかな！	↓↘→↓↘→+P	×
一撃必殺技		
今週のYAMABA	↓↘→↓↘→+HS	

担当：若人

●ガトリングコンビネーションルート

• 地上攻撃①
- 立ちP → →+HS(中)
- 立ちP／立ちK → 遠立ちS／近立ちS／しゃがみS
- しゃがみP(下) → しゃがみS
- 近立ちS → 遠立ちS／しゃがみS
- 近立ちS／しゃがみS → 立ちHS ※2／しゃがみHS
- しゃがみHS → →+P ※3

• 地上攻撃②
- しゃがみK(下) → 遠立ちS／立ちHS

• ダストアタック＆足払い
- →+P、→+HS以外の技 → ダストアタック(中) ※1／足払い(下)

• ジャンプ攻撃
- P ⇔ S、P ⇔ K、P → HS、K → S、S → HS
- ↓+K ※4

※1 [illegible]ンセル不可能
※2 [illegible]P、しゃがみP[illegible][illegible]は出せない
※3 しゃがみHSからのみ出せる
※4 [illegible]はしゃがみガード可能

基礎攻略

[illegible]距離立ちSやレレレの突きといったリーチの長い攻撃に、何が出るかな？を組み合わせた変則的な牽制。跳び込んできた相手を確実に[illegible]できる→+P、そして慌てた相手に奇襲を仕かけるいきますよ系の必殺技。これらを駆使して中間距離を制圧するのが、ファウストの基本戦法だ。

もちろん、攻め手も十分に備わっている。とくに、しゃがみP→しゃがみSのガトリングから、ジャンプキャンセル[illegible]を繰り出す連係は強力。相手はヘタな技では割り込めないので、多大なプレッシャーをかけられるぞ。

また、何が出るかな？で隕石（ゲー事典参照）が出た場合、相手は不用意に動くことができないため、ガードしがちになる。ここは攻めかける絶好のチャンス。ダッシュからコマンド投げのメッタ斬りを狙うという戦法も、安直ではあるがなかなか有効だ。タイミングが合えばメッタ斬り中に隕石がヒットするので、大ダメージを与えられるぞ。もちろん、このほかのアイテムも有効に使っていこう。

→+Pは[illegible]技。キャンセルで何が出るかな？を出してスキを軽減しよう。

連続技紹介

Ⅰ {しゃがみP→しゃがみS} Ⓒ 刺激的絶命拳
Ⅱ（画面端）{しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS} Ⓒ 槍点遠心乱舞 Ⓡ ダッシュしゃがみS Ⓙ K Ⓙ {S→HS}
Ⅲ ダスト→ホーミングジャンプ {HS×3} Ⓒ 空中ご一いんぐまいうえい

Ⅰは決まる機会の多い連続技。ガトリング中にヒット確認して決めていきたい。

Ⅱはロマンキャンセルを使った連続技。槍点遠心乱舞をロマンC後のしゃがみSは、ダッシュで近づいて当てよう。

Ⅲはダストからの連続技（ファウストのダストはなんと出始めが無敵！）。簡単で大ダメージを与えられる。ホーミングジャンプを使えば見た目にカッコイイ連続技も組み立てられるが、その場合はダメージが減ってしまったり、安定度が低下してしまう。なお、梅喧と闇慈はジャンプHSが当たりにくいので、ジャンプのタイミングを若干遅らせ、ジャンプHSを2発に減らすこと。

ゲー事典 **アイテムについて：**全6種類。ものによっては攻めの布石にしていけるぞ。チョコレート、ドーナツ／体力回復（回復量は少ないが、相手も取れる）。ハンマー／放物線状に飛ぶ。チビファウスト／上空からゆっくり降下し、着陸後はゆっくり地上を前進していく。時限式爆弾／一定時間後に爆発（自分もくらってしまう）。隕石／一定時間後に多数の隕石が落下してくる。

梅喧 BAIKEN

各種ガードキャンセル技は状況に応じて使い分けていきたい（写真は斬凶略）。

始動の突進技がヒットすると演出画面へ。手前の障子にしぶきが飛ぶ！

技特性解説

●畳替し
畳を発生させて攻撃。梅喧が地上で普通に出せる、唯一の攻撃系必殺技で、リーチが長くスキも小さいため牽制や連係に最適。また、空中で出すこともでき、その場合は畳が地面に落ちるまで攻撃判定が残るので、うまく使えば強力な起き攻めを展開可能だ。

●斬凶略
テンションゲージを使わずに出せるガードキャンセル技のひとつ。地上の相手にはまず当たらないので、空中での攻撃に対してのみ使うように。

●回り込み
斬凶略同様、テンションゲージを使わずに出せるガードキャンセル技。これは移動するだけだが、状況によってはここから連続技を狙えるぞ。

●裂羅
これもテンションゲージ不要のガードキャンセル技。ダメージが小さくスキも最大だが、使いどころさえ間違えなければ、信頼度の高い防御手段となってくれる。

●爵走
立ちガード可能な攻撃を防ぎながら前進する、通称ガードダッシュ。ガトリングからダッシュをかけたいときや、間合いを詰めたいときに使っていこう。

●妖斬扇
空中で回転しながら下方で攻撃。おもな用途は空中連続技の締め。スキが小さく攻撃判定も非常に強いので、ダウン復帰後に出すなど、相手の攻撃の迎撃に使ってもいい。

●連ね三途渡し
強力な3連斬りを繰り出す。完全に連続技用の覚醒必殺技だ。突進スピードが遅く、移動距離も短いので、近距離でのみ使っていくようにしたい。

●縛・亀／燐／龍／鳳
相手にさまざまなステータス異常をおよぼす、ガードキャンセル専用覚醒必殺技。ボタンに対応して4種の効果があり（ゲー事典を参照）、ものによってはかなり有利な状況に立つことができる。

●画竜点睛
突進系の一撃必殺技。無敵時間があるのは暗転前までなので、対空や割り込みには不向き。そのぶん攻撃発生が早いため、スキの大きい技をガードしたあとの反撃に適する。

鉄壁の守りを見せつけよう 梅喧 BAIKEN

畳替しを使った連係で相手を抑え込み、攻めに対してはガードキャンセルで返す。それが梅喧の基本スタイルだ。

必殺技		R
畳替し（たたみがえし）	↓↘→+K（空中可）	×
斬凶略（ざくろ）	ガード中に←↙↓+P	○
回り込み	ガード中に←↙↓+K	―
裂羅（さくら）	ガード中に←↙↓+S	○
爵走（すずらん）	→↘↓↙←+K	―
妖斬扇（ようざんせん）	空中で→↓↘+S	○
覚醒必殺技		**R**
連ね三途渡し	↓↘→↓↘→+S	○
縛・亀（ばく・き）	ガード中に←→↘↓↙←+P	○
縛・燐（ばく・りん）	ガード中に←→↘↓↙←+K	○
縛・龍（ばく・りゅう）	ガード中に←→↘↓↙←+S	○
縛・鳳（ばく・ほう）	ガード中に←→↘↓↙←+HS	○
一撃必殺技		
画竜点睛（がりゅうてんせい）	↓↘→↓↘→+HS	

担当：若人

基礎攻略

通常時に出せる必殺技が少ないため、攻めはやや単調になりがち。しかし、テンションゲージ不要かつ高性能なガードキャンセル技のおかげで、防御面では死角がない。安定した強さを発揮できるだろう。

基本的には、しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS→畳替しでプレッシャーをかけ、相手がガードしがちになったら、ガトリング中に爵走→通常投げで崩していこう。

通常投げを決めたあとは、すぐに前方ジャンプから空中ダッシュで接近。その降り際に畳替しを出して、相手の起き上がりに重ねる起き攻めが強力。このあとは、ダストとしゃがみK始動のガトリングでガードを揺さぶり、攻めを継続していこう。

前述した連続技は強制ガードになるため、ガードされていると効果が薄い。爵走→通常投げを意識して手を出す相手には、近距離立ちS→遠距離立ちS→ジャンプキャンセル畳替しの用法が有効だ。畳替しが強制ガードにならないため、暴れる相手にカウンターでヒットさせられるぞ。

通常投げを決めたあとは、相手の起き上がりに畳替しを重ねつつ攻めていこう。

連続技紹介

Ⅰダッシュ｛しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS｝→畳替しor連ね三途渡し
Ⅱ（画面端）通常投げ→→+P（2段目）Ⓙ｛P→K｝Ⓙ｛K→S｝→妖斬扇
Ⅲダスト→ホーミングジャンプ｛S×3→P→K｝Ⓙ｛S→HS｝→妖斬扇

Ⅰは密着時のみ決められる。Ⅰの連続技は、ダッシュから出すのが基本。連ね三途渡しはリーチが短く、間合いによってはスカってしまう場合がある。この技を決める場合は、立ちHSを省いた2発のガトリングから、ヒット確認して決めていきたい。

Ⅱの連続技は、画面端で通常投げを決めた際の追い打ち。梅喧の通常投げは相手を遠くへ吹き飛ばすタイプなので、画面端に追い込んだ状態で決めやすい。決める機会も多いだろう。

Ⅲはダストからの高威力連続技。梅喧のダストは比較的見切られやすい部類に入るが、そのぶんヒット時の見返りが大きいのだ。

ゲー事典 縛の追加効果について：亀（P）／相手のジャンプを封印。燐（K）／相手の必殺技を封印。龍（S）／相手の攻撃力を低下。鳳（HS）／相手の防御力を低下。効果はすべて一定時間持続。このようなステータス異常を与えられる縛は、非常に重要な技といえる。中でも必殺技を封印できる燐は、相手が攻勢をかけるための手段を制限できるので、有利な状況に立てるぞ。

蔵土縁紗夢

機敏な動きで相手を翻弄せよ！
蔵土縁 紗夢
JAM KURADOBERI

武器を持たないため、全体的にリーチが短い紗夢。中国拳法独自の歩法と、機動力を活かし、アクティブに闘おう。

必殺技		R
朝凪の呼吸	↓↓+KorSorHS	−
龍刃(りゅうじん)	↓↘→+K(空中可)	○
逆鱗(げきりん)	↓↙←+K(空中可)	○
剱楼閣(けんろうかく)	→↓↘+K(空中可)	○
爆蹴(ばくしゅう)(①)	↓↘→+S	−
回り込み	①中にP	−
足払い	①中にK	○
百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)	①中にS	○
千里沁鐘(せんりしんしょう)	①中にHS	○
祓斧(ほちふ)	↓↙←+S	−
鷹嬰脚(ほうえいきゃく)	空中で↓+K	○
覚醒必殺技		**R**
戀崩娘(れんほうきゃく)	→↘↓↙←→+HS	○
兆脚鳳凰昇	→↘↓↙←→+S	○
一撃必殺技		
我羨惚(がせんこつ)	↓↘→↓↘→+HS	

担当：若人

技特性解説

●朝凪の呼吸
[illegible]。Kで龍刃、Sで逆鱗、HSで剱楼閣を強化させられる。強化した技は画面下部にアイコンで表示され、3回ぶんまでストックが可能(詳しくはゲー事典を参照)。

●龍刃
足に気をまとって飛び蹴りを繰り出す突進系必殺技。奇襲技と連続技がおもな用途だ。

●逆鱗
炎をまとった中段判定の回し蹴り。連係に織り交ぜて、ガードを崩す手段に用いよう。

●剱楼閣
上段無敵対空必殺技。無敵時間があるので、信頼性は高い。また、龍刃・逆鱗・剱楼閣の3つの技はそれぞれに派生可能で、3回まで連続で出すことができる(同じ技は続けて出せない)。連続技になるパターンを考えてみよう。

●爆蹴／回り込み／足払い／百歩沁鐘／千里沁鐘
爆蹴は上半身無敵の状態で高速移動する特殊な必殺技。ここから3種の派生技を出すことができ、連係に織り交ぜれば、戦術の幅を広げられる。
回り込みは爆蹴からさらに移動。近い間合いなら相手の裏に回り込むことが可能だ。
足払いは、龍刃、逆鱗、剱楼閣に派生させられる(この技が1回目と数えられる)。連続技に使うケースがある。
百歩沁鐘と千里沁鐘は裏拳による攻撃。後者は、近い間合いで出すと相手の裏に回り込んで技を繰り出す。ガードされたときのスキ[illegible]が、使い分けることでガードを揺さぶっていけるぞ。

●祓斧
立ちガード可能な攻撃を受け流す。受け流しに成功した場合は、以降のモーションを通常技や必殺技でキャンセルすることが可能だ。

●鷹嬰脚
空中から繰り出す中段判定の滑空多段蹴り。ジャンプキャンセル可能な通常技から素早く出し、相手のガードを崩す手段として使っていこう。

●戀崩娘
巨大なオーラを放つ覚醒必殺技。画面が暗転したあとは完全無敵状態となり、どんな攻撃にも打ち勝てるが、肝心の暗転までが長い。これといった使い道はないだろう。

●兆脚鳳凰昇
突進し、それがヒットすると無数の打撃を叩き込む。連続技専用の覚醒必殺技だ。

●我羨惚
突進系の一撃必殺技。攻撃発生はそこそこ早く、出始めには無敵がある。決められる状況は少ないが、反撃や割り込みに使っていけるだろう。

「天上天下[illegible]」の一言ごとにカードが入る、凝った一撃必殺技。

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃
- 立ちP ⇔ しゃがみP ※1 ※4
- 立ちK ⇔ しゃがみK㊦ ※1 ※3 ※4
- →+P
- 近立ちS
- 遠立ちS ※5
- しゃがみS
- 立ちHS ※6
- →+HS ※2
- しゃがみHS

・ジャンプ攻撃
- P ⇔ K
- S → HS ※7

・ダストアタック＆足払い
- →+HS以外の技 → ダストアタック㊥ ※2
- →+HS以外の技 → 足払い㊦

※1 [illegible]
※2 [illegible]
※3 しゃがみ[illegible]せる
※4 →+[illegible]からも出[illegible]
※5 立ち[illegible]から[illegible]
※6 しゃがみK[illegible]出せない
※7 [illegible]ヒット[illegible]も相手が[illegible]飛ぶ

連続技紹介

Ⅰダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS(1段目)} Ⓒ▶ 龍刃→剱楼閣→龍刃
Ⅱダッシュ{しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS(1段目)} (爆蹴)→足払い→龍刃→剱楼閣
Ⅲダスト→ホーミングジャンプ{HS×3→S} Ⓙ▶ {S→HS} 剱楼閣→逆鱗→剱楼閣

紗夢の基本連続技はⅠだが、龍刃には「しゃがみ状態の相手に当たらない」という欠点があるので、相手の状態には十分注意したい。ⅡはⅠに比べると威力はやや落ちてしまうが、相手の立ち、しゃがみに関係なく決められる重要な連続技である。ガトリング中に相手の状態を判断し、ⅠとⅡを使い分けられるようになりたい。ちなみに、S攻撃を1発にしている理由は、しゃがみHS→爆蹴→足払いへのつなぎに間合い制限があるためだ。なお、テンションゲージに余裕があるなら、しゃがみHSから兆脚鳳凰昇を狙おう。これも相手の状態に左右されないぞ。

基礎攻略

リーチこそ短いが、一度接近してしまえば、細かい攻めで相手を翻弄できる。まずは、跳び込み攻撃やダッシュ攻撃などで相手に接近しよう。
接近に成功することができたら、しゃがみK→立ちS→ジャンプキャンセル鷹嬰脚で、しゃがみガードを崩し、相手がガードするようなら足払いを出す、といった2択攻撃で攻めていこう。中段には逆鱗を混ぜておいてもいいが、見切られやすいので、つなぎが早い前[illegible]の連係がオススメだ。
足払いヒット後は、ダウンしている相手に起き攻めを決めるのが基本だが、のちの連続技のために、朝凪の呼吸を使っていずれかの技を強化しておくのもいいだろう。もちろん、足払いをキャンセルして出せばこのぶん早く動けるので、相手の起き上がりにも攻め立てられる。逆にこれがガードされたときは、朝凪の呼吸を出してしまうと、相手に反撃のスキを与えてしまう。ガトリングの時点でヒットを確認してから出していくように心掛けたい。

ジャンプキャンセル鷹嬰脚は強力なガード崩し連係。足払いとの2択で攻めよう。

朝凪の呼吸を使っていこう：龍刃、逆鱗、剱楼閣を強化する朝凪の呼吸。龍刃は突進力＆攻撃力がアップし、逆鱗は3段攻撃に。そして、剱楼閣はヒット数が増える。すべての技に共通していえるのは攻撃力の上昇。非力な紗夢にとっては大きなポイントとなるだろう。身の安全を確保できる状況、つまり相手からダウンを奪ったあとは、積極的に使っていこう。

JOHNNY

技特性解説

●ミストファイナー
鞘から高速で刀を振り出す居合斬り。ボタンで上・中・下段の使い分け。ボタン押しっぱなしで構えモーションの維持ができる。構え中は、レバーでゆっくりと前後に移動できるほか、HSでキャンセルも可能だ。そのほかの特徴は、3段階まであるレベル。レベル3になると段数とともにダメージが大幅にアップする。

●バッカスサイ
ゆっくりと相手に向かう霧を放つ。攻撃力はないが、相手に触れると一定時間まとわりつき、その間はミストファイナーがガード不能になるのが特徴だ。ただし、攻撃を受けると消えてしまううえ、射程距離も短めなので、使う場面を限定する必要がある。

ダウンした[illegible]への追撃からキャンセルを出し、起き上がりに重ねる[illegible]そう。

●空中ディバインブレイド
斜め下方向に炎の柱で攻撃する。低い位置で出すとガードさせても反撃を受けない。横幅が狭いので通常時はやや使いにくい。ダメージの高さを活用し、空中連続技に組み込むのが主な使い方だ。

●ディバインブレイド
1回目のコマンドで[illegible]前方に低くジャンプし、再度Sを押すと炎の柱で攻撃する。タイミングや間合いを合わせれば、連続技に組み込んだりめくり狙いも可能だが、空中版と同様に攻撃範囲が狭く、当てにくい。ガードされたときのスキもそれなりにあるので、スピードが速い移動部分のみの活用を中心にしよう。

●グリッター イズ ゴールド
放物線状にコインを飛ばす飛び道具。射程が短い代わりにスキが小さいので、連係に組み込めば攻勢維持を狙える。ヒットするごとにミストファイナーのレベルが上がるのも特徴のひとつだ。なお、使用回数は1ラウンドにつき8回。

●「それが俺の名だ」
高速の斬り攻撃を斜め上に繰り出し、その後相手を「J」の文字状に切り裂く。連続技のほか、無敵時間とスキのなさを利用して対空や割り込みにも使っていきたい。

●ジョーカートリック
水平方向にカードを飛ばす。しゃがみ状態はもちろん、背の低いキャラには[illegible]しても当たらないのが[illegible]。硬直時間もかなりの長さなので……。

[illegible]になった相手を抜刀術で一刀両断。[illegible]この技をいつ当てるのか、だ

ご利用は計画的にな
ジョニー
JOHNNY

グリッター イズ ゴールドを絡めた連係から一発を狙うのがジョニーのスタイル。回数制限との兼ね合いが重要だ。

必殺技		R
ミストファイナー	↓↘→+P(上段)orK(中段)orS(下段)押しっぱなしで構え、→or←で前後移動、HSで構えキャンセル、ボタン離しで居合い抜き	○
バッカスサイ	↓↙←+P	×
空中ディバインブレイド	空中で↓↘→+S	×
ディバインブレイド	→↓↘+S後にS	×
グリッター イズ ゴールド	↓↘→+HS	×
覚醒必殺技		**R**
「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→+HS	×
一撃必殺技		
ジョーカートリック	↓↘→↓↘→+HS	

担当：5[illegible]っきー

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃

立ちP ※1 / しゃがみP ※1 → 立ちK / しゃがみK Ⓣ ※3 → 近立ちS / →+P / 遠立ちS / しゃがみS → 立ちHS ※4 / しゃがみHS / →+HS ※5

→+K ※2

・ジャンプ攻撃

P ※1 / K → S / HS

・ダストアタック＆足払い

→+K、→+HS以外の技 → ダストアタック ㊥ ※2

立ちP、しゃがみK、しゃがみP、近立ちS、立ちK → 足払い Ⓣ

※1 連[illegible]ル可能
※2 キ[illegible]可能
※3 近立ちSか[illegible]出せ[illegible]
※4 しゃ[illegible]Sから直接[illegible]
※5 立ちP、[illegible]Sか[illegible]のみ出せ[illegible]

基礎攻略

ジョニーは地上戦を得意とするキャラだ。まずは通常技の使い分けを覚え、距離別の戦術を組み立てていこう。

まず、近距離ではしゃがみK→しゃがみS→立ちHSのガトリングがメインだ。ここから連続技を狙いつつ、ガードされたときはグリッター イズ ゴールドやミストファイナー（最速でキャンセル）につないで攻勢を維持しよう。跳び込むならジャンプKを主に、距離が遠いときは横に長いSや下に強いHSを使うといい。

中間距離で使う技は、リーチの長い→+HSや→+Kが中心だ。前者はジャンプキャンセル可能なので、攻め込みにいく時に便利。後者はジャンプ防止を兼ねた奇襲技として活躍する。また、技の出が早い遠距離立ちSも重要。しゃがみ時の姿勢が高いキャラにはとくに有効だ。距離が近いときは、ガトリングで→+HSにつなげば強力な連係になる。

対空は遠距離での立ちHS、近距離での→+Pを使い分ける。[illegible]には[illegible]されやすいので、こうした対応も重要な要素になるぞ。

グリッター イズ ゴールドやミストファイナー（キャンセル）は連係に組み込もう。

連続技紹介

Ⅰ {しゃがみK→しゃがみS→立ちHS} Ⓒ ミストファイナー
Ⅱ ダスト→ホーミングジャンプ {HS×2→K→P→K→S} Ⓙ {P→HS} Ⓒ 空中ディバインブレイド
Ⅲ {近距離立ちS→立ちHS} Ⓡ →+K→ジャンプ {K→S} Ⓙ {P→HS} Ⓒ 空中ディバインブレイド

まず覚えたいのはⅠの連続技。ミストファイナーは[illegible]レベル1&2なら[illegible]、レベル3は[illegible]出そう。これが「それが俺の名だ」でもOKだが、その場合は近距離限定となるので、最後の立ちHSを省いたほうが実戦的だ。

Ⅱは、相手キャラで次第で最初のガトリング（K以降）のタイミングを変え、2段ジャンプ後の連係を入りやすくするのが重要だ。

Ⅲは、→+K以降の使用頻度が高い。空中ディバインブレイドは相手との距離関係で当たらないこともあるので注意しよう。なお、この連続技は→+Pジャンプキャンセル後や、投げのあとにも応用できるぞ。

ゲー事典
基礎攻略補足： 連係にはダストも組み込んでいこう。スキが小さく、ガードされても有利に動けるのが強みだ。しゃがみK→ダストや、しゃがみK→しゃがみS→ダストがオススメ。
連続技補足： Ⅱに代表される空中連続技は、相手キャラによって変える必要あり。高く浮いてしまうキャラに対しては、ジャンプ後のKや2段ジャンプ後のPを省くことで対処しよう。

AXL LOW

技特性解説

●弁天刈り
地上での割り込みや、対空に活躍する無敵技。S、HSどちらもスキはあるので、見返りの大きいHSのほうを使おう。追加アクセルボンバーまで当てれば、かなりのダメージになるぞ。ただし、相手との距離によってはアクセルボンバーが当たらないことも。判断をミスらないようにしたい。

●鎌閃撃／曲鎖撃／旋鎖撃
鎖鎌を伸ばして攻撃する。その後レバー[illegible]、[illegible]でそれぞれ曲鎖撃、旋鎖撃への派生が可能だ。ガードされていたときは鎌閃撃で止め、相手の反撃を最小限[illegible]ておこう。

主軸となる鎌閃撃。[illegible]でヒット確認し、曲鎖撃につな[illegible]ればベストだ。

●羅鐘旋
前方にガード不能の[illegible]技。連係に組み込めば[illegible]を期待できるが、[illegible]わりにスキが大きいのが難点。読まれると危険なので、多用は避けたい。

●天放石
下段技と[illegible]道具以外の攻撃を受け止めて投げる。無敵技の弁天刈りがあることを考えると、近距離で使う必要はない。中距離の[illegible]に対して狙おう。なお、出[illegible]めを潰されることもある。

●雷影鎖撃
Sで出した場合は、低く飛び上がって相手の背後から急襲する。ガトリングから間合いを合わせつつキャンセルで出し、めくりを狙うのがおもな使い方だ。一方、HSで出した場合は画面外から落下攻撃を仕掛けるというもの。落下位置を操作できるものの、スキが大きいので使いにくい。

●アクセルボンバー
HS弁天刈り後の追加技を単発で出す。威力の高さを活かし、空中連続技専用の攻撃として使おう。

●百重鎌焼
炎をまとった鎖鎌で、弁天刈り→鎌閃撃の連続攻撃を繰り出す。連続技に使えるほか、無敵時間があるので割り込みにも便利だ。ただし、当たり方によってダメージが大きく変わることに注意。特に空中の相手に当てたときは、ダメージにかなりの差が出る。

●鎌閃奥義・乱髪
初段は地を這う鎖鎌。リーチと長い持続時間が長所だ。しかし、下段に見えるが立ちガード可能で、技の出も遅め。

ヒット[illegible]と、画面[illegible]無[illegible]鎖が相手を襲い、その[illegible]する。

鎖鎌の特殊性を活かした戦術
アクセル=ロウ
AXL LOW

出の早い攻撃が乏しい代わりに、リーチの長い技を多く持つアクセル。近距離では無敵技の存在がカギになるぞ。

必殺技		R
弁天刈り（べんてんがり）	→↓↘+SorHS	○
追加アクセルボンバー	HS弁天刈り中に→↓↘+HS	○
鎌閃撃（れんせんげき）（①）	←タメ→+S	×
曲鎖撃（きょくさげき）	①中に↑or↗入れっぱなし	×
旋鎖撃（せんさげき）	①中に↓or↘入れっぱなし	○
羅鐘旋（らしょうせん）	←タメ→+HS	×
天放石（てんほうせき）	↓↙←+P	×
雷影鎖撃（らいえいさげき）	→↘↓↙←+SorHS	○
アクセルボンバー	空中で→↓↘+HS	○
覚醒必殺技		**R**
百重鎌焼（びゃくえれんしょう）	↓↘→↘↓↙←+HS	○
一撃必殺技		
鎌閃奥義・乱髪（みだれがみ）	↓↘→↓↘→+HS	

担当：ちゃっきー

基礎攻略

[illegible]とする中間～遠距離では、ジャンプSによる牽制が強力。おもに後方ジャンプや空中バックステップから出し、[illegible]の相手を攻撃しよう。地上技ではスキの小ささで遠立ちPをジャンプ防止に、遠距離立ちSを対地攻撃に使う。ジャンプによる[illegible]を主体とするキャラや、[illegible]の高いキャラには前者、姿勢の低いダッシュでもぐりこんでくるキャラには後者が有効だ。

ただ、これらだけではどうしても決定力が不足する。そこで、牽制の中にダッシュやジャンプによる接近を混ぜ、そこからガトリングにつないで攻めの連係を構成しよう。このときのガトリングは、しゃがみK→近距離立ちS→足払いがオススメ。このあとはキャンセル鎌閃撃の[illegible]か、S雷影鎖撃や羅鐘旋によるガード崩しを狙っていきたい。また、近距離立ちS（→立ちorしゃがみHS）から中段攻撃である→+HSにつなぐのもいい。

一方、攻め込まれた際にはHS弁天刈りが活躍する。割り込み、対空の両方に活用できるぞ。

押し込まれたとき[illegible]ガードされたら、ロマンCでスキを軽減するといい。

連続技紹介

Ⅰ｛しゃがみK→近距離立ちS→足払い｝Ⓒ鎌閃撃→曲鎖撃

Ⅱ（画面端）通常投げ→｛→+P→しゃがみS｝ⒿKⒿHS Ⓒアクセルボンバー

Ⅲダスト→ホーミングジャンプ｛HS×3｝Ⓒアクセルボンバー Ⓡアクセルボンバー

基本連続技となるⅠは、近い距離で足払いがヒットしていれば百重鎌焼につなぐことも可能。ただし、ダウン状態への追い打ちになってしまうキャラもいるので注意しよう。

Ⅱは画面端に投げたときの連続技。浮きが低いミリア、ファウストにはその場から、そのほかのキャラには少し歩いて→+Pを当てるのがコツだ。ただし、梅喧だけは高い位置でダウン復帰できるので、コンボを変える必要あり。また、画面中央では鎌閃撃～曲鎖撃や百重鎌焼が基本だ。

ダストからはⅢが理想形。HS×3はやや難しいので、2発目をKにしてもいい。

ゲー事典
連続技補足：足払い→百重鎌焼がクリーンヒットしないキャラに対しては、近距離離立ちSをキャンセルしてつなごう。同様に、通常投げ→百重鎌焼がクリーンヒットしないキャラもいる。また、梅喧に通常投げを決めたあとは、画面中央ならジャンプHS→アクセルボンバー、画面端ならしゃがみS→ジャンプK→2段ジャンプHS→アクセルボンバーがオススメだ。

御津 闇慈

技特性解説

●疾
蝶の形をした飛び道具。ヒット時は消滅するが、ガード時は真上に跳ね上がって落ちてくる。落下時は中段判定。ガードされてもスキは小さいので主力必殺技になるぞ。

●風神
身をひるがえして高速で突進する。Sは移動距離は短いが攻撃までは早く、HSはその逆。また、HSのみ出始めに無敵時間があり、相手を吹っ飛ばす効果を持っている。おもにキャンセルからSを使おう。

●針・壱式／針・弐式／凪刃
風神からの追加技。針・壱式は垂直ジャンプから扇状に扇子を投げ、広範囲をカバー。針・弐式は垂直ジャンプから斜め下に蹴りを繰り出す。攻撃判定の小さい打撃技のようなもので、まず相手に届かない。凪刃は扇子で足元を払う下段攻撃で、S風神から連続技になる。ただし、リーチとガード時のスキが難点だ。

●紅
闇慈の通常技には、相手の技をガードしつつ攻撃するものがあり、それらの技でガードしたときに紅が出せる。相手を浮かせて攻撃するぞ。なお、前述の当身技は、遠距離立ちS、立ちHS、しゃがみHS、全レバー入れ攻撃の6種類だ。

●陰
斜め上に跳んで空中の相手をキャッチする投げ技。空中フォルトレスも掴むことができ、ヒット時は追撃を狙えるので是非とも決めたいところ。

●戒
小さくジャンプして相手を踏みつける。移動距離はPのほうが短い。ガードされてもスキが小さく、中段攻撃なので連係に使っていこう。

●針・弐式
風神からの追加技とほぼ同じ中段攻撃。ジャンプ中いつでも出せるのが利点。ジャンプ直後に出すのが基本だ。

●一誠奥義「彩」
巨大な扇子を前方で回転させ、上方に閉じる。おもに連続技に使おう。ヒット時は陰やジャンプ攻撃で追撃ができるので、大ダメージ確定だ。

●絶
画面外に消えたあと、龍に乗って画面を横切る。画面外に消えるまで無敵だが、発生が遅く空中ガード可能。

特定の技をガードしたときにPを押しておく。ガード後に自動で紅が発動するぞ

巨大な龍に乗って出陣。戻ってくると自分の……。笑える。

華麗かつ鋭い舞の神髄をここに
御津 闇慈
ANJI MITO

さまざまな特徴があり、一筋縄ではいかない闇慈。すべての技の性質を把握して、豊富な中段で攻め立てよう。

必殺技		R
疾(しつ)	⬇⬊➡+P	○
風神(ふうじん)(①)	⬇⬊➡+SorHS	○
針・壱式(しん・いちしき)	①中にP	×
針・弐式(しん・にしき)	①中にK	
凪刃(なぎは)	①中にS	○
紅(こう)	攻撃ガード中にP	○
陰(おん)	➡⬇⬊+HS	×
戒(かい)	⬇⬋⬅+PorK	○
針・弐式(しん・にしき)	空中で⬇⬋⬅+P	
覚醒必殺技		R
一誠奥義「彩」(いっせいおうぎ さい)	➡⬊⬇⬋⬅➡+HS	×
一撃必殺技		
絶(ぜつ)	⬇⬊➡⬇⬊➡+HS	

担当：MVP

連続技紹介

Ⅰ {立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS} Ⓒ 一誠奥義「彩」→ハイジャンプ {K→S→HS} Ⓒ 針・弐式
Ⅱ {しゃがみK→しゃがみS→足払い} Ⓒ S風神
Ⅲ 一誠奥義「彩」→陰→ハイジャンプ {S→P→S→HS} Ⓒ 針・弐式
Ⅳ ダスト→ホーミングジャンプ {S×4→P→S→P→S→P→S} Ⓙ {S→HS} Ⓒ 針・弐式

Ⅰは闇慈最大の狙いである連続技。遠距離立ちSは立ちHSでもいいが、遠距離立ちSのほうが受付時間が長く、一誠奥義「彩」後の間合いが近いため、密着始動ならⅢの連続技が狙えるぞ。
Ⅱはテンションゲージが足りないとき用。風神後は起き上がりに疾を重ねよう。
Ⅲは一誠奥義「彩」後の陰がポイント。間合いが近くないと成立しないが、決まると非常に格好いい。
Ⅳはダストから連続技。闇慈の5HIT回転をいかしたため数多く決められる。最初の1発は1発減らすほうが安定。また、ジャンプキャンセル後は簡単だが、唯一針・弐式が空振りしやすい。

基礎攻略

闇慈は地上からの接近と様々な技を使った揺さぶりが得意。牽制にはガードしつつ攻撃できる遠距離立ちS、➡+HS、しゃがみHSを使い、これにキャンセルをかけて風神や疾を出していく。また、ダッシュ立ち（しゃがみ）Kからの連係技も積極的に狙っていこう。

相手に疾をガードさせたらラッシュの始まり。先端が触れる間合いからのしゃがみSやダッシュしゃがみKを使って、中段と下段の二択攻撃を狙うか、ジャンプ防止で遠距離立ちSや➡+HSを出していくのが基本。画面端近くなら、ジャンプを先読みしての陰も強力。相手がジャンプをしたら確実にヒットし、追撃で大ダメージを狙えるぞ。このような疾を中心とした連係の合間に、キャンセル可能でさらなるガード崩しを試みたり、風神で相手の動きを封じていくようにするといい。

さらに細かい戦術として、近距離立ちSをジャンプキャンセルしてめくりジャンプHSを狙ったり、➡+Pの中段から風神や一誠奥義「彩」の連続技を狙うのも有効だ。

とにかく疾をガードさせて、さまざまな連係へ移行。相手も動くことを忘れずに。

ゲー事典
疾からの攻め：疾はガードさせると攻めを展開しやすいが、ヒットしてしまうとダメージが小さくのけぞり時間も短いため、非常に具合が悪い。また、密着で出すと相手の体をすり抜けてしまうこともある。疾を出す距離とそれ以降の連係については、じっくりと戦略を練らないとさほど効果は期待できないかも？　頭をフル回転させて必殺の連係を編み出せ！

VENOM

技特性解説

●スティンガーエイム
真横にボールを撃ち出す技で、ボール生成で設置したボールを弾くこともできる。弾速はHSのほうが速い。なお、↙タメ↓↘という入力なら、下タメを維持して出せる。

スティンガーエイムを↙タメ↓↘入力で出せば、すぐにカーカスライドを出せるぞ。

●カーカスライド
地面に向かってボールを打ち出し、反射させる。Sは約45度、HSは直角に打ち出し。HSは天井と地面の間を1往復半反射する。これを盾にボール生成を使っていこう。

●ボール生成
打撃を当てると撃ち出される（攻撃判定が発生する）ボールを設置する。P→K→S→HSの順に遠くへ設置し、各ボタンにつき1つずつ生成可能。また、ボール設置後に再入力すると配置が変化する。
進む方向は弾いた技で変化。原則的には打撃のベクトルと同方向へ弾き出される。そして、弾速は弾く技の攻撃力が高いほど速くなる。なお、ボールとボールが接触するとビリヤードの要領で反射するぞ。

●ダブルヘッドモービット
キューを回転させて突進する技。HSは突進距離が長い。牽制や連続技に重宝するぞ。

●マッドストラグル
キューを突き出して斜めへ急降下する、多段かつ中段判定の高性能技。HSは着地後に蹴り上げて相手を浮かせる。Sは地上技につなげられるため、むしろこちらを使おう。

●瞬間移動
斜め上空に出現するワープ技。出現後は着地までに攻撃を出せる。また、生成されたボールがある場合は、その上に出現するので、ボールを撃ち出しつつ攻められる。

●ダークエンジェル
巨大な気弾を放つ。気弾は常時攻撃判定を持ち、当て方次第で超多段ヒットを見込める。出始めに無敵時間があるので多用しよう。技後は気弾を追いかけていくのが基本。

●レッドヘイル
斜め下にボールを8連射する。連続技やボールを弾くのに使えるが、威力に難あり。

●デイムボゥガー
相手をボールにして前方に設置し、8つのボールを次々とヒットさせる技。出始めに無敵時間はあるが、攻撃発生が遅いので読まれやすい。

相手をボールにしてボールで仕留める。

●ガトリングコンビネーションルート

・地上攻撃

立ちP ⇔ しゃがみP（※1）→ 立ちK／しゃがみK㊦ → 近立ちS／遠立ちS／しゃがみS／→+P → 立ちHS（※1）／しゃがみHS
立ちP → →+HS（※3）

・ジャンプ攻撃

P ⇔ K（※1）、P → S、P → HS、K → S、K → HS、S → HS

・ダストアタック＆足払い

↓+HS以外の技 → ダストアタック㊥（※2）／足払い㊦

※1：連打キャンセル可能
※2：キャンセル可能
※3：立ちPからのみ出せる
※4：しゃがみKから直接は出せない

自慢のボールに息を吹き込め！
ヴェノム
VENOM

ボール生成を使いこなせば、変幻自在のラッシュを形成できる。その戦術に慣れてからが本当の勝負となるだろう。

必殺技		R
スティンガーエイム	←タメ→+SorHS	×
カーカスライド	↓タメ↑+SorHS	×
ボール生成	↓↙←+攻撃ボタン	–
ダブルヘッドモービット	→↓↘+SorHS	○
マッドストラグル	空中で↓↘→+SorHS	○
瞬間移動	→↓↘+K	–
覚醒必殺技		**R**
ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+S	×
レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS	×
一撃必殺技		
デイムボゥガー	↓↘→↓↘→+HS	

担当：MVP

基礎攻略

ヴェノムは基本的にはスタンダードなキャラ。リーチの長い立ちSと攻撃範囲の広い→+HSで牽制しつつ、ボール生成やダブルヘッドモービットへつなぐ。接近戦ではジャンプキャンセルからのマッドストラグルで撹乱するといった具合。これで基本は完成だ。なお、対空技はしゃがみHSと→+Pがなかなか強力。どちらも置いておくように使おう。
さて、ヴェノムの応用戦術といえば、やはりボール生成であろう。基本パターンは置いてすぐに撃ち出すというものだ。まずは撃ち出す技だが、おもに立ちP、立ちS、→+HS、しゃがみHSを使うといい。最初の3つは真横に、しゃがみHSは斜め上に撃ち出すために使って、それぞれ弾速が異なるのがポイントだ。
次に生成位置と撃ち出す攻撃をセットで覚えよう。P生成→地上技すべて、K生成→→+HS orジャンプ中HS、以上2つのパターンを使い分けるといい。あとは瞬間移動を組み込んだり、複数のボールを設置するなど、オリジナルパターンを模索してほしい。

設置するボールと弾く技をセットで覚えて、そこから発展させていくといいぞ。

連続技紹介

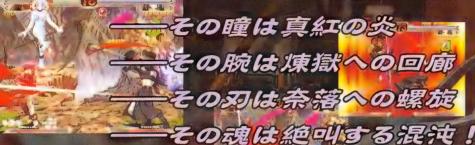
Ⅰ｛しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS｝Ⓒ▶HSダブルヘッドモービット
Ⅱ通常投げ→立ちP→ダークエンジェル→Sスティンガーエイム→ダッシュジャンプ｛S→P→S｝Ⓙ▶｛S→HS｝
Ⅲダスト→ホーミングジャンプ｛HS×2→S→P→S→P→S｝Ⓙ▶｛S→HS｝Ⓒ▶レッドヘイル

Ⅰはお手軽でそこそこダメージのある連続技。ガトリングをしゃがみK→近距離立ちS（2段目）→→+P→立ちHSにするとダメージを増やせるが、密着かつ相手が立ち状態のとき限定なので、実用性はイマイチ。
Ⅱは通常投げ後の連続技。素早く追撃すれば相手はダウン復帰不能なので、ここでは簡単な立ちPで追撃したあと、キャンセルをかけずにダークエンジェルへつないでみた。ただし、画面端に近い位置で決めた場合、ダークエンジェルがカス当たりとなってしまう。
Ⅲはダストからの連続技。ジャンプSのジャンプキャンセルがカギを握る。

ゲー事典　スティンガーエイム溜めについて：HSのスティンガーエイムは、技を出すときにボタンを押しっぱなしにすると、打ち出されずに目の前でボールが大きくなっていく。溜めは全部で3段階あり、2→3→6とヒット数が増えていく。しかし、2ヒット版は普通に出すのとダメージが大差ないので意味なし。逆に6ヒット版まで溜めれば、そのあと連続技が狙えるぞ。

降臨!! ヘルレイザー・リターンズ

——その瞳は真紅の炎
——その腕は煉獄への回廊
——その刃は奈落への螺旋
——その魂は絶叫する混沌!

その名は、テスタメント

荒れ狂う時代が生んだ、彷徨える非業の生体兵器(ギルティ・ギア)!!

奴は生きていた!
前大会終了後、大会の首謀者であったジャスティスの支配から逃れ、行方不明となっていた「テスタメント」が、再びその姿を現す!
一体、何のために!? その目的や意図は謎に包まれたままだが、たった一つ言えること。それは、奴の存在は誰にとっても大いなる脅威ということだ!
再び我々の前に立ちはだかったテスタメントの真意とは、一体何か!? その真相を解き明かすのは、プレイヤー自身なのだ!」

驚愕告知!

ついに! ファン待望『ギルティギア ゼクス』のムックが、エンターブレインより発売決定! 2D格闘の極致と称された美麗グラフィックを網羅し、本邦初公開の設定資料集、キャラクターの準備稿も特別公開! さらに、詳細なシステム解析に加え、各キャラクターの最速攻略も掲載! さらにさらに、本誌で好評連載中の読者イラストコーナー「ガトリングアーティスツ!」の出張版もあるってんだから、これが買わずにいられる**か!!**

『ギルティギア ゼクス』ガイドブック(仮)
7月26日 全176Pで発売予定
予価 1,280円(税別)

(神奈川県 神楽葵さん)
☆CG加工で世界作ってます! 豪華〜。

(青森県 片瀬みつみさん)
☆むしろこーでなくては(笑)

(埼玉県 たじんこ君)
☆修羅の薙ぐ風流、也。

(長野県 出雲アキヲさん)
☆クッキングゴゴゴー!

アソシエイション X(ゼクス)

(東京都 桐川十佳さん)

なんと、7月26日発売予定のムックにも「ガトリングアーティスツ!」が掲載されるのでーす。よろしく。

GGX質問箱 次号から開催予定の「GGX質問箱」では、皆がプレイ中に感じた疑問や謎を、すべからく解消していく予定だ。ゲーム的な面で知りたいことや、疑問などがあったら、その内容を書いて「GGX質問箱」係まで送ってくれ! 宛先はP193に載ってるぞ(メールの宛先がsp_ggx@arcadiamagazine.comに変わったので注意)。イラスト、コスプレも引き続き募集中!

発売迫る！　操作系の全貌が明らかに！

ガンスパイク™ GUNSPIKE

シューティングとアクションの新境地を切り開くタイトルとして注目されているガンスパイク。今回はプレイ取材から得られた情報をもとに、その操作系を紹介しよう。練り込まれたシステムの奥に、深いゲーム性が見えてくるはずだ。

ガンスパイクは、8方向レバーと3つのボタンで操作するアクションシューティング。ボタンには、マーク、ショット、アタックという名称がついており、これらの組み合わせで5種類の攻撃を使い分けることが可能だ。そして、ボタンの中でもひときわ特徴的なのがマーク。これは敵を直接攻撃するためでなく、狙いを固定するためのもの。うまく使えば移動しながら特定の敵を狙い撃ちできるぞ。

プレイした感想としては、とにかく操作感覚が新鮮のひとことにつきる。近年こういった新しいタイプのゲームはめっきり減ってしまったので、発売が待ち遠しい限りだ。

レーザーサイトで敵をマークすると、すべての攻撃が自動的にその敵を狙ってくれる。

銃器による攻撃。攻撃力は低いが連射が効く。ボタンを押し続けると方向固定が可能だ。

リーチが短いかわりに攻撃力の高い打撃技で攻撃する。コンビネーションはキャラによってさまざま。

使用回数に制限のある飛び道具。使用した瞬間から無敵になり、攻撃力も高い。いわゆるボムだ。

強化版ショット。貫通弾や連射弾など、キャラによってさまざまな特性を持つ。当然スキは大きい。

強力な打撃技による攻撃。攻撃力はアタックの比ではないが、スキも大きいので多用は禁物だ。

ゲー事典　**キャンセルについて**：取材バージョンでは、各キャラのアタックはヘビーアタックもしくはヘビーショットでキャンセルが可能であった。コンビネーションのいずれの場所からでもキャンセル可能なので、例えばキャミィの場合、スパイラルアロー(コンビネーション3段目)→キャノンスパイク(ヘビーアタック)といった連係を組むこともできるわけだ。

ステージ構成

バルログ登場!!

Text：RED

敵を倒しながら前進していくスクロールゲームに見えるけど、実はちょっと変わっているんだな。

箱庭デスマッチ?

このガンスパイクというゲーム、画面写真だけを見ていると、ファイナルファイトなどのように敵を倒しながら先へ進むスクロールタイプのゲームに見えるかもしれないが、実はそうではない。このゲームは、固定の[illegible]な限定されたフィールド内で敵と戦い、フィールド内の敵を全滅させると次のシーンへ進む、といった展開なのだ。もちろん、フィールドはそれなりの[illegible]があるので、ある程度[illegible]ールはする。このシステムが織りなす新しい感覚ですよね。

一つのステージは、ザコ戦→中ボス戦→ボス戦の順で3パートに分かれている。このうちザコ戦の前（つまりステージスタート時）と、中ボス登場前にはキャラがアップになる演出が入り、盛り上がること受け合い！　自キャラ、敵キャラを問わず、アップになったキャラは実にカッコイイぞ。

また、ゲーム全体を通してのステージ構成は、前半の[illegible]ステージがランダムという作りになっている。次のページを見てもらえれば分かると思うが、1～4ステージまでと、5～7ステージまでの2ブロックでランダムで、8ステージ以降は固定ステージ。もちろん、同じシーンでもステージ1に来た場合とステージ4に来た場合とでは、難度が変わることは言うまでもない。この辺りのノリは完全にボスゲームのそれだ。

閉鎖空間を走り回って、敵を全滅させていくゲームなのだ。

ステージフローチャート

ザコとの戦闘

ステージ[illegible]のデモが終わると、まずは多数出現[illegible]との戦闘が始まる。一対多数の戦闘となるので、スキの大きい攻撃を戦闘に使うのは[illegible]。

↓

中ボス出現

[illegible]

←

ボスとの戦闘

中ボスを破壊すると、フィールドを[illegible]した後に演出デモが入り、ボス[illegible]始まる。ボスの攻撃は一撃で大ダメージを受けるものも[illegible]ので[illegible]できない。

ライフ制なのだ

画面写真から想像がつくと思うが、ガンスパイクはライフ制で残機ナシ。一人死んだらオシマイだ。と言っても、各種回復アイテムは出現するし、ザコの攻撃に[illegible]ほどライフゲージを減らさないので、ビビる必要はない。何に当たっても一発で死ぬ普通のシューティングより、よっぽど初心者に優しい作りだ。

もちろん、いかにも痛そうで、当たると本当に痛い（[illegible]）攻撃もあるんだけどね。

リカバリーアイテム

ダメージの回復

スペシャルアタックアイテム

スペシャルアタックの回数が増える

アーマーアイテム

ライフメーターの上限が1本増える

プレイ感レビュー

今回はプレイ版で少し遊ばせてもらえたので、プレイした感想などを書いておこう。まず、画面写真からは伝わりにくい点なのだが、自キャラの移動スピードが早いことも[illegible]。[illegible]コンボの爽快感がなかなかいい。これには[illegible]射撃のシステムが良く[illegible]ていて、攻撃関係の操作[illegible]点も大きく[illegible]。[illegible]コンボやキャンセルといった、対戦格闘ゲームのエッセンスが入っているが、これ[illegible]に無理なく消化されていて、[illegible]おかつ[illegible]もきちんと[illegible]ているのが素晴らしい。トータルでのプレイ感覚は「新鮮」の一言。期待していいぞ！

GUNSPIKEステージ構成

KABUKI

BALROG

前半ランダムステージ

前半ランダムステージでは、四天王の一人バルログが登場する。しかし、ここでは決着はつかない

THE OCCUPIED TOWN 日本の街中

敵に占拠され見る影もなくなった街。自衛部隊が応戦したものの、突如現れた3機編隊の人型兵器に一瞬で全滅させられる。

THE UNHOLY DWELLING 古い教会

廃墟となった古い教会。そこは、敵組織の生態兵器の開発のため、実験台となった人たちが、ゾンビと化して徘徊している。教会内部には、変わり果てた神父の姿が……。

THE ABANDONED BRIDGE ロサンゼルスの橋上

敵組織の侵略を、ロス市警が阻止するも、すでに突破寸前の状態。何としてでも橋を突破させるわけにはいかない。何とか敵を鎮圧するが、突如現れた敵の最新兵器に、行く道を阻まれる。

THE PERISHED TOWN 夜の香港の街

すでに崩壊寸前の香港の街。街は燃え、人[illegible]影はもうない。部[illegible]を指揮する[illegible]ログを倒し、街の破壊[illegible]作を阻止[illegible]よ。

カブキ
年齢: 24歳
人種: 日本人
性格: 極悪
体裁きの特徴: 遅い・転がる
攻撃方法: 腕に装備されたガトリングガン等
装備: 全身兵器/サイボーグ

カブキは雪原のステージの中ボスとして登場。一見お笑い系だが、その攻撃力はあなどれない。

バルログ
年齢: ??歳
人種: 白人
性格: 残虐/キザ/ナルシスト
体裁きの特徴: ピョンピョン跳びまわる
攻撃方法: 主に[illegible]戦
装備: 鍵ヅメ・西洋手裏剣(クナイに派手な布きれ)

後半ランダムステージ

ステージ5〜7が後半ランダムステージ。ここで登場する四天王キャラはカブキ。バルログと同様、こいつもここでは倒すことはできないようだ……。

UNINHABITED STATION

THE KING OF THE JUNGLE

THE SLOPE

STING

BEAUTY

サイキッカー スティング
年齢: 32歳
人種: 白人
性格: 冷静/無感情
体裁きの特徴: エスパーなので少し宙に浮いていて、高速で移動する
攻撃方法: ?
装備: ?

キャットレディー ビューティ
年齢: 22歳
人種: 白人(イタリア人)
性格: 忠実/リーダーに惚れているらしい
体裁きの特徴: モデルのような歩き方と動き方
攻撃方法: ライフル銃で遠距離より攻撃
装備: ライフル銃

待ち受ける強敵たち……。バルログ、カブキとの再戦必至!?

ゲー事典 画面写真をよく見れば分かると思うけど、ステージの表示は1−1や、1−2などとなっている。ということは、2周目もあるのかな? あってほしいね。

ついに発売！ 君はもうプレイしたか！

- M.S.B.S.Ver.5.66 -

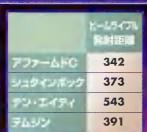
CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM™
– 2000 EDITION

担当：やっこー、SHO、H・L
協力：満天堂64、ポパイJMN

新機体の性能は……

各新機体能力

新機体の装甲能力とダッシュ能力をまとめて紹介。機体の能力を把握し、知識を深めよう。

TEXT：SHO

各新機体の攻撃力は以降のページで紹介するので、ここでは装甲能力、Vアーマー装甲、ダッシュ距離について一挙に紹介。それぞれの性能をテムジンを基準に調べてみたが、テン・エイティ以外はコンパチキャラとほぼ同等に設定されているのがわかるはず。そのテン・エイティだが、少々おかしい性能。サイファー並とは言わないが、かなりキビシイのが現状だ。

ライテンのレーザーをくらうと体力 [illegible]

新機体のVアーマー装甲能力

Vアーマー装甲の測定方法は、テムジンのRWをどの距離で弾けるかというもの。アファームドCはアファームドBと同じ342。なかなかの弾き能力を持っている。シュタインボックは、グリスボックと同じ373。そしてテン・エイティは543となかなりVアーマー装甲が低く、テムジンの391に比べるとかなりキビシイ設定。遠距離で戦うときも、常に障害物を意識して戦うことが必要で、弾く能力をあてにしないで戦った方がいい。その点、アファームドCは指揮官用だけあり、高い能力のようだ。

	ビームライフル 発射距離
アファームドC	342
シュタインボック	373
テン・エイティ	543
テムジン	391

指揮官用のアファームドCはVアーマー装甲も高めに設定されているようだ。

新機体の装甲能力

下表の数値は、直接ダメージに対する装甲をラウンド開始距離120から、ライテンのCWとRWで計測した数値。アファームドCはアファームドBと、シュタインボックはグリスボックと同等で、テン・エイティはテムジンを下回る結果となった。

シュタインボックは、グリスボック同様、意外と装甲が低いのが難点だ

	アファームドC	シュタインボック	テン・エイティ	テムジン
ライテン レーザー	37.9	50.0	55.6	42.0
ライテン バズーカ	15.7	18.0	20.0	18.0

ダッシュ系能力

左表は各機体のダッシュ距離を表したもの。ここで注目したいのは、テン・エイティの前ダッシュ距離。テムジンと比べるとかなり長くなっている。これはアファームドBに匹敵するほどの長さで、全機体のなかでも1、2を争う。ダッシュのスピードに関しては、アファームドCはアファームドSと同様で、シュタインボックはグリスボックよりも若干速め。テン・エイティはアファームドに匹敵するほど速くなっている。

	前ダッシュ	横ダッシュ	後ろダッシュ
アファームドC	403	308	171
シュタインボック	365	287	175
テン・エイティ	460	315	171
テムジン	350	315	202

テン・エイティのダッシュスピードは、テムジンを凌駕するのだ。

ゲー事典 すべてのデータを数値化することは不可能に近いが、ある程度のことならば、数値で表現することは可能。今回はダメージ、Vアーマー削り値、装甲、Vアーマー装甲、ダッシュ距離およびスピードを紹介してきたが、距離やステージによって、若干数値が変わってしまうということを理解していただきたい。おおよその目安として参考にしてほしい。

旧式改良強化型要努力機体

MBV-04-10/80sp
10/80Special

より善戦するために……

テン・エイティ 基本戦術

行動を制限されているテン・エイティでどう動くのがベストなのかを紹介しよう。

TEXT：SHO

基本スタイル

移動方法が制限されているテン・エイティにとって、自分から接近していくという行動は望ましくないので、遠距離から攻撃するのが基本的なスタイルになる。遠距離でボムやVアーマーを削る攻撃で牽制し、相手が近寄ってきたら近接に持ち込んで迎撃といったパターンがベストだ。

遠距離での攻撃は歩きRWで牽制しながら、ホーミング性能の高いLT+LWや、打ち消し能力の高いLT+CWを交ぜ、止めどない連係を繰り出すのが基本。相手が接近してきたら臆せず近接攻撃をしかけ、ヒットしたら間合いを離し、うまく相手をじらすことが勝利への近道といえる。

遠距離から歩きRWを主軸に攻撃連係を組み立てることが基本戦法だ。

攻撃のバリエーション

基本連係以外の攻撃で使用していきたいのがRT+RWのレーザーと斜め前スライディングRWの2つ。RT+RWのレーザーは、サイファーやエンジェランのと同様にゲージ消費も少ないので、使い勝手のいい攻撃だ。ただ、撃ち終わったあとの硬直は若干長めなので、スキを狙われないように遠距離から使おう。斜め前スライディングRWは、テムジンと同様に硬直が短いのでダッシュ攻撃の主軸となるが、不用意な攻めは禁物。

LT+LWはホーミング性能が高く使いやすいボムなので使っていこう。

自分から攻めることは少ないが、攻めるときにはこのダッシュ攻撃。

遠距離から狙い撃ちするのに向いているが、硬直が長いので注意。

Vアーマーを削る攻撃

テン・エイティでVアーマーを削る能力に優れているのはRWとLT+LW。RWは歩きながら牽制で使うバルカン。弾かれてもVアーマーはしっかり削るのでまったく問題はない。ダメージよりも、あくまでVアーマーを削る攻撃として割り切ろう。LT+LWはホーミング性能も高く優秀な攻撃。しかも、かなりVアーマーを削るのでオススメだ。また、しゃがみLT+LWにすることで、さらに大きくVアーマーを削ることができるので、近接攻撃後の追い打ちにはしゃがみで当てるようにしよう。あとはテムジン同様、LT+RWも適度に使うと効果的だ。

牽制で使いつつ、Vアーマーを削るのに有効なRW。歩きが基本だ。

LT+LWはこっそり削る優秀な攻撃。追い打ちにはしゃがみが有効。

テン・エイティ・スペシャル

テン・エイティ武器ダメージデータ

表の見方：単位は%。対テムジン、距離1[illegible]で計測した値(ダッシュ攻撃は誤差あり)。カッコ内はVアーマーの削り量。編集部調べ。

	LW	CW	RW
立ち	7.3(3)	4.8(0)	3.9(6)
しゃがみ	5.5(7)	3.7(0)	3.5(8)
ジャンプ	8.2(3)	7.3(0)	4.5(6)
立ちRT	13.7(2)	12.3(2)	13.1(0)
しゃがみRT	11.0(0)	9.3(3)	11.0(0)
ジャンプRT	16.4(0)	15.3(1)	16.0(0)
立ちLT	3.7(26)	1.0(0)	0.0(11)
しゃがみLT	2.8(39)	1.0(0)	0.0(10)
ジャンプLT	3.7(26)	9.1(0)	1.0(16)
前ダッシュ	7.3(3)	9.1(1)	7.0(3)
前スライディング	4.1(3)	5.5(2)	4.8(0)
斜前ダッシュ	5.5(2)	5.1(0)	3.8(4)
斜前スライディング	1.4(3)	3.7(0)	2.8(0)
横ダッシュ	3.7(13)	2.8(0)	3.4(3)
横スライディング	2.3(13)	2.8(0)	1.9(4)
斜後ダッシュ	3.7(13)	2.8(0)	2.8(3)
斜後スライディング	1.9(13)	2.8(0)	1.9(4)
後ダッシュ	1.9(3)	2.3(0)	1.4※(3)
後スライディング	1.4(20)	2.8(0)	1.0(4)
特殊		41.0(0)	
近接立ち	32.8(0)	35.5(0)	30.0(0)
近接しゃがみ	23.7(0)	31.0(0)	20.0(0)
近接ジャンプ	36.4(0)	33.7(0)	33.7(0)
ダッシュ近接	27.3(0)	37.8(0)	27.3(0)
GR近接	20.0(0)		17.3(0)
QS近接		22.3(0)	

※[illegible]距離で計測

ゲー事典 基本戦術と謳ってはいるものの、勝つことは非常に難しいテン・エイティ。遠距離で戦うのが基本となるが、相手も遠距離で戦う機体だと、相手の攻撃を避ける動作だけで手間取ってしまうのが現実。うまく近寄ってくる相手には、なんとか近接攻撃を当てるのが大前提。余裕がある人(そんな人いるのか？)は近距離でグランディングラムを狙ってみるのもいい。

基本をとことんまで突き詰めろ！

アファームドC
基本戦術

スキのない牽制と硬直狙い。基本を追求した動きこそが、アファームドCのスタイルだ。

TEXT：ちゃっきー

基本戦術

牽制の軸となるのは、なんといっても立ち、またはしゃがみLWだ。打ち消し性能に優れたこの攻撃にLT＋CWやしゃがみ移動RWを絡め、基本連係を構成していこう。

そして、相手のダッシュ攻撃やジャンプの着地などのスキに、すかさず前スライディングCW。ダメージが高いこの攻撃を、いかにして当てるかが最大のポイントになるぞ。

スキに叩き込む前スライディングCWの的確さが、勝率アップのポイントだ。

LWとしゃがみRWで牽制。CWゲージを適度に温存しつつ、チャンスを待とう。

近～中距離を意識

アファームドCの戦術は、上で紹介した基本スタイルだけで十分。あとは、回避技術や状況判断力など「オラタン」全体に関わるテクニックを追及していけば、勝率はおのずと上がっていくはずだ。

ただ、相手との距離だけは忘れずに意識しておきたい。前スライディングCWを当てるチャンスを作り出しやすい近～中距離がアファームドCの得意距離。同じような距離を得意とするアファームドBやテムジン戦はあまり考えなくてもいいが、遠距離戦を得意とするVRに対するときは別だ。このような相手に対しては、アファームド系VRの基本となるLWからの前ダッシュを有効に使い、間合いを詰めていこう。近距離であれば、攻撃ポイントが相手と密着近くになることを意識して、自分から前スライディングCWを仕掛けるのも悪くない。

また、これらのダッシュ・スライディング攻撃の硬直キャンセルにはしゃがみLT＋RWを使うのがいい。打ち消し性能がある程度あり、かつダッシュや歩きでキャンセルできることが最大の理由だ。もちろん、ダウンを奪ったときには追い打ちに使うしゃがみRT＋RWやしゃがみRWに切りかえることを忘れずに。

LWを盾にして接近するのは常套手段。ガマンのプレイで相手を追い詰めろ！

Vアーマーを削る攻撃

右の表を見てもわかるとおり、アファームドCにはVアーマーを大きく削るような攻撃がない。強いて挙げるなら立ちLT＋LWやジャンプLT＋LWだが、これらは狙って当てられる攻撃ではない。

しかしその代わり、基本となる攻撃のほとんどが、わずかではあるがVアーマーを削る性質を持っている。最大の狙いとなる前スライディングCWも、もともと弾かれることはないので、Vアーマーを削ることを目的にそれほど大きく意識する必要はない。

あえて挙げるなら、しゃがみLT＋LWくらい。主に中距離戦で活躍するこの攻撃は、通常のLWよりウェポンゲージの消費量が少なく、連発できるのが強みだ。ダッシュ攻撃後の硬直をキャンセルするときにも使いやすいぞ。

LT系の攻撃を確実に組み込んでいけば、苦労させられることは少ないはず。

しゃがみLT－LWは、ほかのアファームド系VRと同様使いやすい攻撃だ。

超指導力強化型機体
RVR-12
APHARMD C
アファームド・ザ・コマンダー

アファームドC武器ダメージデータ

表の見方：単位は%。対テムジン、距離120で計測したもの（ダッシュ攻撃は誤差あり）。カッコ内はVアーマーの削り量。編集部調べ。

	LW	CW	RW
立ち	4.2 (7)	4.9 (6)	6.8 (7)
しゃがみ	2.5 (8)	11.7 (0)	5.7 (6)
ジャンプ	8.4 (7)	6.5 (6)	16.0 (11)
立ちRT	18.4※ (3)	21.7 (0)	12.5 (11)
しゃがみRT	12.5 (3)	1.7 (0)	8.4 (11)
ジャンプRT	25.0 (3)	25.0 (0)	14.8 (11)
立ちLT	0.1 (16)	0.9 (11)	0.0 (16)
しゃがみLT	0.2 (13)	0.9 (0)	1.7 (13)
ジャンプLT	0.2 (20)	6.7 (11)	2.5 (16)
前ダッシュ	5.0 (9)	6.7 (8)	14.4 (0)
前スライディング	4.2 (7)	18.4 (2)	12.5 (9)
斜前ダッシュ	3.4 (6)	4.7 (4)	6.2 (0)
斜前スライディング	5.0 (7)	10.0 (0)	6.1 (0)
横ダッシュ	3.4 (6)	2.5 (4)	5.9 (8)
横スライディング	2.5 (7)	10.0 (0)	3.1 (6)
斜後ダッシュ	3.4 (7)	8.4 (0)	3.1 (4)
斜後スライディング	3.4 (7)	8.4 (0)	3.0 (4)
後ダッシュ	2.5 (4)	1.7 (4)	5.9 (4)
後スライディング	1.7 (3)	8.4 (0)	4.9 (4)
特殊		41.7 (0)	
近接立ち	30.0 (0)	32.1 (0)	24.6 (0)
近接しゃがみ	20.9 (0)	30.0 (0)	16.7 (0)
近接ジャンプ	35.0 (0)	35.0 (0)	32.5 (0)
ダッシュ近接	25.9 (0)	35.0 (0)	30.9 (0)
GR近接	17.5 (0)		12.5 (0)
QS近接		23.0 (0)	

※距離300で計測

ゲー事典 もともとの持ちキャラがアファームド系のVRで、このVRを使ってみよう、という人は結構いるのでは？　でも、スタイルが単調になりがちなので、アファームドBから移行した人はすぐに飽きてしまうかも。ヒット時に相手のスピードを長時間制限するしゃがみRT＋CWをうまく活かせるかどうかが、バリエーションをアップするためのカギになりそうだ。

経済性重視型光学兵器装備機体

SBV-328-B STEIN-VOK

相手を自分の領域に誘い込め
シュタインボック 基本戦術

光学兵器を搭載し、巧みに敵を粉砕するシュタインボック。今回はその戦術に迫る。

TEXT：H・L

バリエーションの多いCWは、各々の攻撃で武器ゲージをごっそり使う。それでいて、ハーフキャンセルできるのはLT＋CWのみ。一発感のあるCWをどこで使うかというのが大きなカギとなる。

特に狙っていきたいのがRT＋CW。ダメージがそこそこ大きいのと、条件を揃えればヒットさせやすいというのが主な理由だ。そのために、通常のRWとLWをメインに、ダッシュ攻撃を絡めながら、ある程度近い距離でこちらが先に動けるという状況を作り出そう。斜め前ダッシュLWや、斜め前スライディングRWなどを組み込むといい。

また、先に壁裏からしゃがみRT＋CWを出して、前ダッシュ系のRWを当てにいくという戦術もある。

しゃがみRT＋CW。次にCWが撃てるのは、これが消える頃。

豆知識

相手の硬直を狙いたいときは、前スライディングRWと空中斜め前ダッシュCWなどがオススメ。そう、ここでもCWが活躍してしまうのだ。シュタインボックを使っていて、CWのゲージが足りないと感じる人も多いはず。

パワーアップが見込まれた近接攻撃はというと、リーチが長くなった分、威力は全体的に抑えられているといった感じ。そんな中、近接LWはなぜか威力が高い。近接戦は、ヒットしても倒れない近接RWとうまく使い分けよう。

次に、シュタインボックの一つの課題になるであろう障害物対策。この機体には、あまり障害物を越える武器がない。遠距離ではLT＋CWがあるが、その距離にいることは少ない。結局は、しゃがみRT＋CWと空中ダッシュLWで相手を追い回すことになるだろう。意外にRT＋LWなんかいいかも……。

威力の高い近接LW。グリスボックより近接攻撃の見せ場は多い。

障害物対策にこんなのはいかがだろう。たまに撃つと効果的。

Vアーマーを削る攻撃

対戦時、相手の機体によっては[illegible]Vアーマー削り攻撃だが、シュタインボックには、ヒットさせやすく、そこそこVアーマーを削れるという武器がない。戦闘中は、LWで相手のVアーマーを少しずつ削ってくれるだろうが、ヒット率や削り値からあまり期待はできない。

強いて挙げるならば、しゃがみLT＋CW。性能面はエンジェランのレーザーと似ていて、硬直が非常に短い。この攻撃は中～近距離で先読み的に狙うのもいいが、近接戦闘時にこそ、真価を発揮するものだ。ヒットさせたあとは、ダッシュ近接を狙ってみるのもいいだろう。

一応これもVアーマー削り攻撃。密着時にさりげなく狙っとく？

ヒットしても倒れにくいという性質から、いろいろな連係ができる。

シュタインボック

シュタインボック武器ダメージデータ

表の見方：単位は%。対テムジン、距離120で計測したもの（ダッシュ攻撃は誤差あり）。カッコ内はVアーマーの削り量。編集部調べ。

	LW	CW	RW
立ち	6.4(3)	28.8(0)	11.2(0)
しゃがみ	4.8(7)	8.0(0)	8.8(0)
ジャンプ	7.2(20)	32.0(0)	12.8(0)
立ちRT	12.8※(3)	21.6(0)	19.2(0)
しゃがみRT	8.0(0)	6.4(21)	17.3(0)
ジャンプRT	12.8(13)	25.6(0)	24.0(0)
立ちLT	0.0(9)	9.7(11)	4.0(0)
しゃがみLT	0.8(9)	0.8(13)	4.0(0)
ジャンプLT	1.2(8)	9.6(11)	4.0(0)
前ダッシュ	6.4(3)	11.2(0)	11.6(0)
前スライディング	3.6(3)	14.4(11)	9.1(0)
斜前ダッシュ	4.8(2)	9.6(0)	7.2(3)
斜前スライディング	1.2(3)	3.9(0)	3.9(2)
横ダッシュ	3.2(13)	8.0(3)	4.8(2)
横スライディング	2.0(13)	7.7(0)	9.6(2)
斜後ダッシュ	3.2(13)	14.4(2)	3.2(0)
斜後スライディング	1.6(13)	3.9(0)	3.2(0)
後ダッシュ	1.6(3)	7.2(0)	3.2(0)
後スライディング	1.2(20)	6.4(0)	3.2(0)
特殊		40.0(100)	
近接立ち	33.6(0)	32.0(0)	29.6(0)
近接しゃがみ	21.6(0)	29.6(0)	19.4(0)
近接ジャンプ	36.0(0)	36.0(0)	33.2(0)
ダッシュ近接	29.6(0)	36.4(0)	29.6(0)
GR近接	23.2(0)		19.2(0)
QS近接		24.8(0)	

※距離300で計測

ゲー事典　この機体は、RWが頼りないのが気になる。立ちRWは打ち消されやすく、しゃがみRWは出が遅い。RT攻撃は硬直が長いので、いつでも使っていけるというものではない。LT攻撃はアレだし……。ダッシュ攻撃を使えということか？　硬直を狙われないように、ボムを投げて斜め前スライディングRW……。ふぅ、角度を変えた横ダッシュRWでも使ってみるか。

上級者への扉を開くために

旧11機体 ワンポイントテクニック

ここでは、DC版からこのゲームを始めた人のためにも、ステップアップのためのワンポイントを紹介していこう。

“旋回”がカギ！

基本的な操作技術はほとんどのプレイヤーが身につけている今日。となると、中級者と上級者の差が出ているのは一体どの部分なのだろうか？

全体的に、この差が最も大きく出るのは「旋回」を使った行動であろう。たとえばダッシュ中の旋回。どんな行動中も可能な限りこれを使い、相手を視界に捉える努力をすることが重要だ。ドルドレイなど旋回スピードが速いVRは、相手が背後にいる状態（突進後など）から振り向くときにもダッシュ旋回を使っていける。また、アファームドBなどで外周を前ダッシュ＋旋回で回り続ける回避テクニックなども、これの応用例だ。

ジャンプ中の旋回も忘れてはならない。攻撃を広範囲にバラまくためのターボ旋回だけでなく、着地際に向きを変えておき、角度を変えた着地攻撃につなぐといったテクニックも重要。これは、ライデンのCWなど直線的な攻撃を狙うときに役立つ。

着地前に向[illegible]変えて[illegible]地攻[illegible]狙いつつ次の[illegible]につな[illegible]り。

TEMJIN

弾避け中毒者続出！ 必死で相手の攻撃に耐え、機会を待ち続けるその姿は美しい。己の回避能力に酔いしれ！

機体の性能から、ダメージを与えるには、こちらから近づかなければならないテムジン。中距離をキープしつつ、距離を詰めてチャンスを伺う、というのが基本戦術だ。

中距離を維持するときに注意したいのが、相手との縦軸の調整。その場面で相手に攻撃されると、回避が間に合わずくらってしまうということがある。そんなときは、相殺能力の高いCWを出したあとに距離調整したり、空中斜めダッシュを使用するといい。

体力がリードしているときには、無理に近づく必要はない。空中斜め後ろダッシュを軸に回避に専念し、余裕のあるときに、ヒットさせやすいしゃがみCWやしゃがみLT+LWをバラまく。そうすれば、手堅く相手の体力を削ることができる。

手[illegible]相手側の[illegible]行動[illegible]か[illegible]、手数[illegible]。という[illegible]ことは[illegible]

[illegible]シュ[illegible]在[illegible]かけ[illegible]になり[illegible]

Fei-Yen Kn

攻撃がすべて直線的で、建物を通過する武器がないこの機体にとって、敵は障害物だ。嘆いていても始まらない。要努力。

壁裏、50%止めと、辛い対策がされているフェイ・イェンにとって、まずは体力をリードされないというのが重要になる。手数が出しやすいということもあって、攻撃することに夢中になり、いつの間にか体力がリードされている、という状況に陥りやすい。攻撃よりも回避に重点を置くように心掛けよう。

回避行動は、なるべく歩きで行なうようにしたい。ダッシュをしてしまうと、一時的に視界と行動が制限され、その後の攻撃も若干遅れることになる。なるべく自由に行動できるという状態を保っておけば、相手の攻撃を回避できる割合は増えるはず。バーチャロイドトップレベルの機動力と、歩きながら手数が出せる、というフェイ・イェンの特権を最大限に利用しよう。

障害物依[illegible]度の[illegible]い[illegible]は、[illegible]で様子を見る割合を[illegible]くし[illegible]

[illegible]めの[illegible]い切って[illegible]る、とい[illegible]択肢[illegible]る。

RAIDEN

まずは[illegible]、相手の[illegible]器によっては、立ちのLT[illegible]で様子[illegible]見てもいい。

無限の可能性を秘めているライデン。最大の課題はスペシネフか？ レーザーを活かす自分独自の視界を作り出せ！

ネットに引っ掛けてのバズーカ、牽制からのレーザー、レーザーを意識させておいての他武器という3パターンがライデンの主なダメージ源である。しかし、動きの鈍いこの機体は、回避行動に明け暮れて、武器を撃つということができないことが多い。そんな中、これらすべてのパターンに必要なものが、攻撃を出せる程度の時間的余裕だ。

この一瞬の余裕を作るためには、回避し終わったあとの[illegible]重要である。その[illegible]を満たしているのが、しゃがみLT+RWだ。回避行動のあとは、しゃがみLWからしゃがみLT+RWに連係させて、ダッシュすることで硬直をキャンセルする。[illegible]すぐにダッシュを[illegible]て、次の武器につなぐと、手数を多く出せる。

[illegible]い詰め[illegible]のネ[illegible]、左右逆に張[illegible]といい。これで前[illegible]シュされない。

ゲー事典 **90秒の間で相手を視界に入れている時間はどのくらい？**：なにかを仕掛けるとき以外は常に相手を捉えている、というのが理想となる。相手が攻撃してくるところを目で確認できればほとんど回避できる。空中からの着地時、ダッシュ中、歩き中など、旋回行動のできるところはいくらでもある。そういう細かい努力の積み重ねが、だんだん強さにつながってくる。

DORDRAY

重量級にもかかわらず、オールラウンドに戦えるドルドレイ。硬い装甲ではじきまくれ！ アーマー削りマニアには御注意。

主力の前ダッシュLW。距離[illegible]相手との位置関係を把握[illegible]

突進で壁裏に滑り込み、そこから火炎放射なんていうのはどう？

距離に関係なく戦えるといっても、さすがに近接戦はキツイ。そのくらいの距離になったら、さっさと前ダッシュLWかダッシュ＋旋回で離れてしまうのが得策だろう。中距離では、しゃがみRWのほか、レフトターボのそれぞれの攻撃がメインになる。直線的に飛ぶものばかりだが、性能は結構良く、避けるほうは必死になる。それに、いざとなったら前ダッシュLWがあるので問題はない。遠距離では、RT＋LW、ジャンプRW、ジャンプRT＋CWなどが役に立つ。特に使っていきたいのがジャンプRW。ホーミング性能が非常に高く、弾速も速いので、慣れていない相手にはヒット率が高い。打ち消されやすいという欠点はあるが、使う価値は十分にあるだろう。

CYPHER

後方への空中ダッシュにかげりが見えるとはいえ、回避に重点を置いたスタイルに変わりはない。緻密な戦術を組み立てよう。

ネットへの[illegible]カギ。近距離では、空中斜め[illegible]がポイントになる。

[illegible]

スキがなく、遠距離でも弾かれないLW系の攻撃を中心に、相手の攻撃をくらわないことを第一目標に置いて戦うのがサイファーの基本スタイルだ。相手を視界内に捉え、こちらが攻撃するときにも相手の攻撃にキッチリ反応しよう。ライテンのネットへの反応なども、その典型例になる。ポイントは、距離が詰まったときの立ち回りだ。このときに意識したい攻撃は、後方スライディングCW。回避しにくく、ヒット時にはスタン効果も持っている。ジャンプ攻撃後など、相手が視界外にいるときに狙ってみてもいい。ヒット後は、空中しゃがみLWに連係させるのが基本。空中の相手に当たったら（自然とそういうケースが多くなる）、その後の攻撃を的確にヒットさせたいところだ。

APHARMD S

決定力不足は、障害物の活用を含めた回避テクニックでカバー。最大の武器となるCWを活かしきり、競り合いをモノにせよ！

相手をダウンさせたら、すかさず「置きグレ[illegible]ネード」。その後の[illegible]

ウェポンゲージの調節をマスターし、空中前ダッシュCWを使いこなせ！

威力の高い前ダッシュCWを活かすために、牽制は打ち消し性能の高いLWや、しゃがみ移動またはしゃがみLT＋RWを重視。CWを使うなら、ハーフキャンセルでウエポンゲージを温存する。立ちCWの1発目（ハーフキャンセルなら左離し）は、エアポートなどの低い障害物の上を通過できることも覚えておこう。また、ダウンを奪ったら、あとは、しゃがみLT＋CW右離しの「置きグレネード」を数発設置。威力はないが、ヒットすれば必ずダウンを奪うことができるのが魅力だ。CWゲージを94.5%以上100%未満に調整すると出せる、空中前ダッシュCWも使いこなせるようにしたい。性能、威力に優れたこの武器は、決定力を高めるのに役立ってくれ[illegible]

APHARMD B

遠距離用の攻撃に乏しいアファームドBは、やはり近距離戦が命。いかに追い詰めるか、そしていかに逃がさないかがカギだ。

しゃがみLT系の攻撃をスムーズに[illegible]せられることが、遠距離戦の第一歩[illegible]

クイックステップ（近接）→キャン[illegible]ードの[illegible]を素早く、的確にこな[illegible]

遠距離でのスタイルは、しゃがみLT系の攻撃が中心になる。まずは、しゃがみLT＋CWなどからのキャンセルダッシュ、その後[illegible]のしゃがみLT系の攻撃に連係させる操作を的確にこなせることが第一だ。ここから相手を追い詰めていく場合には、ステージとの位置関係も考える。ただ追いかけているのではなく、ステージ中央付近で構え、斜め前ダッシュをうまく使って間合いを詰めていこう。近距離では、クイックステップ→ガード→クイックステップの連係をマスターしたい。操作は、ガード入力＋ターボボタン→任意のレバー方向指定→ガード＋ターボボタン……というのがやりやすい。常に相手を視界内に捉え続け、LW近接や硬直狙いのダッシュ近接を叩き込もう。

ゲー事典　視界という概念から考えると、追いかける側と追いかけられる側では、前者のほうが不利となる。前に移動すると見えている空間が狭まり、後ろに移動すると広がる、という単純な理由である。つまり、追いかける側は、視界の徐々に広がっていく速さ以上のスピードで接近するか、一歩一歩確実に間合いを詰めていく、というどちらかの行動を選択する必要がある。

今世紀最後のK.O.F、
待望の『THE KING OF FIGHTERS 2000』が、
ついに始動する。シリーズ第7弾となる本作は、
前作『K.O.F'99』に始まる“ネスツ編”の続編にあたる。
主人公「K'」と謎の組織“ネスツ”との闘いが、
新展開を見せる！

THE KING OF FIGHTERS 2000™

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

本格始動

前作『K.O.F'99』で導入され、
大好評であった「ストライカーシステム」が
大幅にパワーアップし、それに付随して、
そのほかのシステムもさまざまな
バージョンアップがなされている。
これらを使いこなし、多彩な対戦を繰り広げよ！

※画面写真および記事内容は、すべて
開発中のものを使用しています。

ゲー事典 **今年も夏がやってきた！**：いよいよ姿を表した『K.O.F2000』。毎年夏に発売されるので、K.O.Fが出るという情報を聞くと夏が来たのだと実感する今日この頃。そして、次の夏まで我々を楽しませてくれるゲーム性に期待は止まないばかり。ミレニアムに相応しい、不朽の名作、新展開を迎えていよいよ始動だ。

THE KING OF FIGHTERS 2000

NEW CHARACTERS

今年のK.O.Fには、8チーム+2人の全34キャラクターがエントリーしている。毎年恒例の新キャラクターも当然存在し、今年は5名が新参戦。その中には、DC版『KOF'99』でストライカー限定キャラとしていち早くお目見えしていた、セス&ヴァネッサも含まれている。初登場となる3人の新キャラは？　セス、ヴァネッサの性能は？　などの気になる点を要チェック！

四条雛子（しじょうひなこ）

女性格闘家チームに参加する新キャラクター。年齢は16歳。格闘スタイルは相撲。名門女子校に通う純粋お嬢様。金髪なのは、クォーターであるため。学園に相撲部を設立するため、チームに参加する。

この風貌からは想像できない格闘技、相撲の使い手、四条雛子嬢。必殺のつっぱりがセスの巨体を揺り動かす。

麟（りん）

紅丸チームの新キャラクター。中国の奥地に存在すると言われている暗殺集団『飛賊（ひぞく）』の男。年齢不詳。セスとある取り引きをし、チームに参加する。格闘スタイルは飛賊独特の暗殺拳を使う。

セス

紅丸チームの新キャラクター。年齢41歳。紅丸と知り合いであったことから、共にチームを結成。飛賊の男である、麟（りん）もスカウトし、KOFに参加することになる。格闘スタイルは護身術。

ヴァネッサの鋭いパンチを護身術でいなすセス。DC版で登場したこの2人を、ついに動かせるときがきた。

暗殺拳の使い手、麟。疾風迅雷の如く、研ぎ澄まされた攻撃が京の腹部を掻き切る！　それにしてもこのポーズはカッコイイ……。

ゲー事典　**毎年お楽しみ：**個人的に最も気になるのは、毎年変わっている体力バー。今年のそれはいままでにない段階式に見える体力バーを使用している。ここから考察すると、恐らく連続技を決めたときに、バーの細い最初の方では減っていると感じ、バーが太くなる後半は、あまり減っていないと感じることだろう。そんだけ。

年甲斐もなく、へそ出しルックでかんばるヴァネッサ。鞭のようにしなるパンチが暗殺拳を打ち砕く！

ラモンと同じく主人公チームの新キャラクター。ボクシングの使い手で年齢は30歳。招待選手としてチームに参加するが、ラモンと同じく参加意図は不明。

ヴァネッサ

主人公チームの新キャラクター。ルチャ・リブレ（メキシコプロレス）の使い手。年齢は16～18歳くらい。ルチャで相手をいなすかのごとく、飄々としたキャラクターで誰にも接する。眼帯をしているが、片目が見えないのか、それともファッションなのかは不明。招待選手として、K'と共にチームに参加することになる。

ラモン

空中殺法を得意とするルチャが格闘スタイルのラモン。バネを活かした高い位置でのドロップキックが炸裂する。

本作の主人公チームは、上の2人を加えたK'、マキシマの4人であることが判明。このチームを中心としたストーリー展開に注目だ！

PROLOGUE

世界各地でトーナメントを開始する格闘家たち。驚くべきは招待チームの中にK'、マキシマたちのいるチームも存在したことだった！　さらに二人に引き寄せられるようにネスツも計画の第二段階を発動させる!!

謎の秘密結社『ネスツ』の存在が明るみに出てからしばらくの時が過ぎた。だが、それ以来ネスツはこれといった活動を起こすことなく影を潜めてしまう。その一方、ネスツの動きとは対照的に、世界各地ではテロ活動が頻発する事態が発生。ハイデルンたち傭兵部隊は、その活動がK'、マキシマの二人によるものであるということを掴む。
早速二人の追跡を開始しようとしたハイデルンだったが、ちょうどその時『KOF開催』の知らせが…！

ネスツの活動開始は単なる偶然か？それとも…!?

再び波乱の予感を漂わせ、ザ・キング・オブ・ファイターズいよいよ開幕……!!

ゲー事典 **今回の新キャラはいつもと違う？**：毎度、毎度人気爆発必至な数々の美男、美女キャラクターを生み出してきたSNK。しかし、今回はパッと見る限り、渋めのキャラクターがほとんどだ。特に、男性陣は濃いキャラクターが多く、好みが分かれそうだね。

ストライカーシステムとは……!?

前作『K.O.F'99』同様、4人一組でチームを編成する本作。そのうちの3人をメインキャラとして使い、残り1人は援護攻撃専用の「ストライカー」として使用する。ストライカーは使用回数が制限されているので、どう使っていくかが勝負の行方に大きく関わってくるのだ。

- 「ストライカー」使用コマンドは「BCボタン同時押し」。発動するとプレイヤーキャラが呼び出す動作をし、「ストライカー」が登場する。
- ストライカーを使用すると「ストライクボム」を1個消費する。
- 「ストライクボム」のストック数は、画面下部に表示されている。初期設定数は3個だが、1ラウンドごとに1個ずつ増加していき、最大5個までストック可能だ。
- ストライカー登場後の動作は、キャラクターごとに専用のものが用意されている。

これが今年のオーダーセレクト画面。青をメインカラーとした涼しげなデザインに夏の暑さもやわらぐというものだ。

THE KING OF FIGHTERS 2000

NEW STRIKER SYSTEM

格段にパワーアップしたストライカーシステムによって、新たな展開を見せる『K.O.F2000』。使いこなすための最低限の知識はここでモノにしておきたい。

アクティブストライカーシステム

前作のストライカーシステムが変化し、自由度が大幅にパワーアップ！　というのも、なんとニュートラル状態でなくても、ストライカーを呼び出せるようになったのだ。プレイヤーは、ジャンプ中、攻撃中、ダウン直前、といったさまざまな状況で、ストライカーを使えるぞ。これにより、戦術面でのストライカーの重要性が飛躍的に増大し、たとえばメインキャラクターとストライカーの同時攻撃や、メインキャラクターの攻撃からストライカーを絡めた連続技、などがすぐに思いつく。また、ダウン直前で出せるということは、相手の起き攻めを回避できるのか？　ちなみに、プレイヤーが投げたあとにストライクボム＋パワーゲージを消費することで、専用の「ストライカー追加攻撃」を繰り出せるようだ。もしかしたら、投げからの連続技というのも大ダメージ源になるのかもしれない。回数制限があるので、刹那の爆発力をどう使うかが、今年のカギとなりそうだ。

アクティブ、つまりは活動的。今年のストライカーは、必殺技中であろうとも呼び出すことができるのだ。

恐らく、猛威を振るうであろうストライカーとの同時攻撃。気になるのは、ストライカーの攻撃に対するガード方向かな？

アナザーストライカーシステム

今年はストライカーの選択に大きく幅が出ている。「アナザーストライカー」と呼ばれるこのシステムは、各キャラの“裏”に存在するストライカー専用キャラクターを指す。“裏”とはいうものの、基本的には『K.O.F'97』の、同キャラで性能が違う……といったものではなさそうで、写真を見てもらえば分かる通り、まったくの別キャラクターとして設定されているようだ。ストライカーを決定するオーダーセレクト画面で、最初に選択しているメインキャラクターをストライカーとして使用するか、メインキャラの“裏”に当たる「アナザーストライカー」をストライカーとして使用するか、の2択で決めることになるのだ。なお、「アナザーストライカー」として登場するキャラクターは、過去のK.O.Fシリーズに登場したキャラクターや、別のタイトルからのキャラクター、そしてオリジナルキャラクター、といったバラエティに溢れるキャラクターばかりだぞ。非常に楽しみだね。

進化したストライカーシステムがここにある。普通にキャラクター選択をして、それをストライカーに選ぼうとすると、そのキャラクターの“裏”が見える。

ストライカー時限定で“裏”のキャラクターを組み込むことができる。“裏”とはいってても、それは個性溢れる別キャラの場合が多いぞ！

ゲー事典 **“裏”キャラクターについて：**アナザーストライカーシステムの導入によって、さらにオールスター感が増した今年のK.O.F。プレイヤーキャラクターとして使用できないものの、単純にデフォルトキャラクターの数、つまり34人の“裏”キャラクターが存在するわけだ。すべて足すと34＋34＝68人！　今世紀最大の夏の祭典が今始まる。

OTHER SYSTEMS

POWER GAUGE

▼3本消費

●MAX超必殺技の使用
●カウンターモードの発動
●アーマーモードの発動

MAX超必殺技は、従来だと体力ゲージがレッドゾーンに突入していれば、ゲージを消費して出すことができた。しかし、今年は、そのレッドゾーン制が廃止され、体力の残量に関係なく、パワーゲージを3つ消費することで、MAX超必殺技を出せるように変更されている。ちなみに、MAX超必殺技に対応している技は、すべての超必殺技ではなく、特定の超必殺技のみ。また、MAXでしか出せない超必殺技も存在しているのだ。これらの変更を総合すると、MAX超必殺は、従来のような単なる超必殺技のパワーアップ版という認識をするよりも、まったく別の技として認識したほうがいいかもしれない。あとは、ダメージ面でどうなるのかが気になるところだ。

1本消費▼

●超必殺技の使用
●ガードキャンセル（緊急回避&ふっ飛ばし攻撃）
●挑発による「ストライクボム」の補充
●ストライカー追加攻撃（ストライクボム1個消費）

挑発のやり方はスタートボタンを押すだけ。前作では特に意味のない行動だったが、『K.O.F.2000』では効果がくわえられたぞ。その効果とは、以前存在した、相手のパワーゲージを減少させるというものではなく、自分に効果がおよぶ、今までにない挑発作用だ。上記のとおり、パワーゲージのある状態で挑発をすると、ゲージを1本消費するかわりに、「ストライクボム」を1つ補充することができるのだ。アクティブストライカーシステムの存在により、ストライカーの重要性は非常に高いと思われるので、この挑発をうまく使うことができれば、それだけ有利な展開を望めることだろう。今までにあった挑発の価値とは、大きく異なるという点を覚えておきたい。

MODE CHANGE

ARMOR

こちらもカウンターモード同様に前作から継承された。パワーゲージがMAX（3本）あるときにBCD同時押しで発動。一定時間、必殺技によるケズリを無効にし、攻撃を受けてもダメージポーズにならない「スーパーアーマー」状態になることが特徴だ。

COUNTER

パワーゲージがMAX（3本）のとき、ABC同時押しで発動できるカウンターモード。前作からの継承システムで、一定時間ノーマル超必殺技が無制限に使用できたり、必殺技→超必殺技とつなぐ「スーパーキャンセル」といった行動が可能になる。

SYSTEM - ET CETERA

投げはずし

投げはずし自体のコマンドは変わらないが、今年は投げはずし後の動作が変更されている。以前までは投げはずしに成功すると、キャラ同士が離れるようになっていたが、今回は攻撃をくわえて相手を吹き飛ばすことで、距離が取れるようになった。もしかしたら、有利な状態になるかも!?

これは吹っ飛ばし攻撃の写真だけど、こんな感じで「攻撃しつつ間合いを離す」ようになるのかな？

緊急回避動作

前作の「かわし移動」と、それにともなう「かわし移動攻撃」が廃止となり、懐かしの「緊急回避動作」が復活するぞ。移動だけとなってしまったが、使いなれた往年のシステムの復活は、ファンにとってはうれしいところかな？　前転、後転の感覚を取り戻しておこう。

ここに復活、懐かしの緊急回避動作。どうやら出始めに無敵時間があるのは例年どおりのようだ。

操作系

レバーやボタンの基本操作系は、前作までとほぼ同じ感覚でOK！　誰もが気になると思う、各種ジャンプ、ガードキャンセル、受け身（ダウン回避）、特殊技（レバー入れ技）、ダッシュなどの基本的な操作に、変更はないようだ。今年も安心して、遊ぶことができるだろう。

パワーゲージ引き継ぎ

前作では、キャラチェンジの際にパワーゲージはリセットされて、ストックがなくなってしまっていたが、今年は昔のように引継が行われることとなった。これによって、チーム編成に影響を及ぼす「相性」がパラメーターとして存在するのかは、気になるところだ。

ゲー事典　**パワーゲージの最大ストック数は？**：本文中では触れていないが、パワーゲージのストック数は例年どおり3つまでとなっている。また、上の写真（紅丸のMAX雷光拳）をよく見ると、パワーゲージがなくなっていることに気づくはず。これは、前作のカウンターモードorアーマーモード使用後に見られたオーバーヒート状態なのだろうか？

韓国の繁華街で繰り広げられる熱いバトル。紅丸の雷光拳がクリーンヒット！　その音には通行人もビックリ。

今年も健在！　京さまぁ〜んの荒咬みだ。派生に新技はあるのかな？

やったぜぇ〜7連勝！　K'のあんちゃんもオレ様の強さにたじたじなんだな。

空を切り裂く必殺の居合い蹴りは、もう初公開から7年も立つ。色褪せることなく、今年も健在だ！

胴着姿のロバートに注目。これはアナザーストライカーなのだろうか？　裏キャラには、こういったパターンもあると考えられる。

ヴァネッサと庵の赤毛対決。闇払いを前に余裕綽々と立ち尽くすヴァネッサ。なにか秘策があるのか？

K'と京の炎コンビによる同時攻撃。爆炎の温度はいったい何℃になるのだろうか？

ゲー事典 **チーム編成の変動は?**：女性格闘家チームを見ても分かるとおり、いままでにあったチームの中でも、いろいろキャラクターの入れ替えが行なわれているようだ。特に、今回の写真で多めに掲載してある主人公チームと紅丸チームには、新キャラクターが2人も参加している。もともと1チームだったのが2チームに!?

しゃらァ(byミニッツスパイク)! とばかりに突如として発足したKOF大好きっコのためのファンコーナーが、当「KOFッ子ソサエティ」である! ファンの皆様との心温まる交流を主眼に置きつつも、アメリカチームの復帰を画策する秘密結社的色合いを持っているということは君と僕だけの秘密にしといてケロ!

KOFッ子ソサエティ

獄長：渕健2000

KOFッ子大募集

当コーナーでは、ありとあらゆるKOF大好きハガキを募集しています。

●カラーイラスト募集
タイトル通り、KOF関連のカラーイラスト募集です。掲載者には、他では手に入らないKOFッ子会員プレミアムナンバーを贈呈します(安い)。

●ガレキ募集
タイトル通り、KOF関連のオリジナルガレージキットを大募集です。すこぶる対象枠が狭そうですが、とりあえず募集しております。自慢のキットを写真に撮って送ってネ。

●コスプレさん募集
タイトル通り、KOF関連のコスプレさんを募集です。キャラクターへの愛溢れる写真を待ってます。

●そっくりさん募集
タイトル通り、そっくりさん募集です。コスプレではなく、「素」でキャラクターに似ていることが条件です。君のクラスのチャン・コーハンを、僕たちに紹介してくれYO! 他薦自薦問わず。

●KOFっ子捨て台詞集
対戦で負けたときに役に立つ捨て台詞ボシュ。あまりやさぐれた感じではなく、ハートフルかつヴィヴィットな捨て台詞を募集。

●KOFっ子ホームページ募集
KOF関連のネタを強烈に盛り込んでいる、君のホームページを紹介しちゃうぞう。攻略やCG、コスプレ、もしくはチャン＆チョイといった疾走感溢れるサイトを募集します。

全ての宛先はこちら!
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「KOFッ子ソサエティ」係

イラストレイションソストライカー

いわばカラーイラスト大募集なコーナーでええーっス! なぜ第一回目からイラストがあるのか? それはアフロ宛てに来たハガキにご協力頂いたからさ(ガメたとも言う)。

(沖縄県 セイレーンさん)
☆今年の出場ワクはあるのかヒショーズ!? 次号をお楽しみに

(神奈川県 鳳凰寺嵐さん)
☆両者ともアメムチの使い分けは達者そうですな。

(神奈川県 竜胆さくらさん)
☆登場希望の声は多いシェルミーさん。どうっスかね、今年は。

(熊本県 葵花南さん)
☆人妻! 熟年! ヘソ出し(あまり関係ない)! その筋の方の萌え要素満載じゃーい。

KOFっコ烈士伝

—このコーナーは、KOFの伝播に命を懸ける、二匹の熱いモノノフどもの戦いを描いた魂のビューチフルメモリーである—

登場人物

SNK宣伝課、自称体育会系のラテン気質で、細かいことは気にしないナーバス野郎。主食は落花生と肉。

フリーライター。人生に羅針盤はいらねえと豪語する慎重派。この前、お気に入りのパンツの尻が破れた。

初顔合わせ ～そして開戦へ

渕健(以下:ケソ) さて、今回から始まったKOFファンページですが、一緒に力を合わせて盛りたてていきましょうネ。

レイモンド(以下:レイ) オーケーオーケー。夏の主役は、今年もKOFがゲッチューっす。

ケソ それにしても、今年も魅力的な新キャラが増えましたね、と提言してみますが。

レイ イエスザッツライ! 2000年のメモリアルイヤーに相応しい、ブリリアントな顔ぶれが揃ったっスね!

ケソ そうですね。個人的には麟がいい感じですね。っていうか、今年のKOFは麟のためにあると言っても過言じゃないですよね。てへへ。

レイ は……?

ケソ いや、だから、今年の新キャラの中では麟がいい味出してるなー、と。

レイ HA・HA・HA。何を言っちゃってるんスか!

打ち合わせはなごやかに進行すると思われたが……。

今年の新キャラは確かに粒揃いですが、その中でも一際輝いてンのは、何と言ってもルチャの星・ラモンに決まりっスよ押忍!

ケソ ……いや～、いくら奥野さんでも、これぱっかりは譲れないですよ。今年のキーマンは何と言っても麟ですね。

レイ まだ言うっスか! 確かに麟もイケてるけど、客観的に見たら、ラモンが一番輝いてるっす押忍。

ケソ 奥野さんも強情ですね。ラモンも捨てがたいですけど、誰が何と言おうと今年のKOFは麟ゲーですよ、麟ゲー!

レイ アホ言うな～! 今年は国際的にもラモン愛好年間と決まっとるんじゃコラ!

ケソ なにおう! 今年は宇宙規模で麟愛護年間になってるんですよ! いやマジで!

レイ 分からん人っすね～。なら、勝負しとくっスか?

ケソ 勝負?

レイ そう。対戦のメッカ・新宿カニスポにKOF2000が入荷された夜、麟とラモン、どちらが多く使われるか勝負するっスよ。押忍!

ケソ フ、面白い。その勝負、乗ったろうじゃねえか!

レイ もしも麟の方が人気だった場合、愛顧の感謝を込めて、このコーナーが続く限り何かしらのKOFプレゼントを提供しちゃうっス!

ケソ く……な、なら、ラモンの方が使用率が高かった場合、このコーナーが続く限り、このページの俺の原稿料をSNKのHPで募集している震災募金に全額寄付したらぁ!

レイ ぐ、ぐぬぬぬぬ～。

ケソ ふ、ふぬぬぬぬ～。

……こうして、二人の男の、熱く激しい2000年の夏が始まったのである。

男達の、適度に威信をかけたショボい勝負が、なんとなくはじまる!

ゲー事典 **KOFッ子サイバー投稿**：当コーナー「KOFッ子ソサエティ」では、メールによる各種投稿も受け付けております。イラスト、コスプレ、ガレージキット、イカしたホームページなど、どしどし送って下さい。担当：渕健が半ズボンで選考させてもらいます。宛先は……sp_kof@arcadiamagazine.com までよろしくお願いします。

DIRECT TELEPHONE ORDERS **最新作・話題作のゲームグッズが電話1本でゲット可能!!**

ファミ通ブロスプラザ ダイレクトテレホンオーダーズ

人気の最新ゲームグッズが、簡単手続きの電話通販でゲットできるこのページ、ついにアルカディア誌上に登場です。

ご注文受付は6月30日[金]午前10時から

■7月28日午後5時まで
※品切れになり次第受付終了させていただきます。
(ご注意) お電話はお間違いのないようにおかけ下さい。

BROS.PLAZA 2026

リッジレーサーV
シルバーアクセサリー

シリーズ最新作『リッジレーサーV』のイメージキャラクター、深水藍の胸元に輝くネックレスを忠実に再現した、プロップ感覚が楽しい一品。

12800円

BROS.PLAZA 2262

リッジレーサーV
Tシャツ
CRINALE
(ブラック)

ゲームに登場する4台の隠しマシンのうち、第1作からおなじみの"デビル"をデザイン。

3500円

BROS.PLAZA 2261

リッジレーサーV
Tシャツ
SPECTRA
(ピンク)

こちらは最新作から、ピンストライプパターンがカッコイイ"スペクトラ"をデザイン。

3500円

BROS.PLAZA 1962

『リッジレーサーV』最新グッズを加えて登場!!

リッジレーサーV
発売記念 レースクイーンテレカ

新イメージキャラ、深水藍のビジュアルを大きくフィーチャーした2枚に加え、あの加納典明氏のプロデュースによる前作イメージキャラ、永瀬麗子のテレカが加わり、『R4』ファンも満足の豪華テレカセット。(テレホンカード3枚組、各50度数)

4800円

ご注文の方法

以下の事項をお電話口でお伝え下さい

①氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
②ご覧になった雑誌のタイトル
③ご希望の商品の商品番号、商品名、数量
④お支払い方法は代金引換払いとなります。商品到着時に、商品代金、送料、手数料をお支払い下さい。

【商品のお受け取り・お支払い】
商品の発送方法に付きましては、代金引換払いとさせていただきます。ご注文になった商品をお受け取りになる際、配達員に商品代金－消費税と発送手数料をお支払い下さい。発送手数料は、商品代金の合計が2万円未満の場合は1000円、2万円以上の場合は無料となります。ご注文から商品の到着までは約2週間ほど時間がかかります。ご了承下さい。

【ご注意】
- お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦下さい。
- 18才未満の方は保護者の許可が必要です。
- 海外からのご注文はお受けできません。
- 商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品・返金が可能です

■ご紹介した商品は、特別ご注文電話のみのお申し込みとなります。

お電話今すぐ!!

PR
■平日 午前10時から午後5時まで
■土曜・日曜・祝日 午前10時から午後3時まで

特別ご注文電話番号 フリーダイヤル ファミ通ナンバーワン **0120-832-781**
携帯電話からのご注文は …… 03-5651-1700

【お問い合わせ先】
株式会社エンターブレイン営業局 ☎03-5433-7168
※ご注文後、全てのお問い合わせに関しましては、株式会社エンターブレイン営業局までお願いいたします。
●祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午前11時から午後6時

ARCADIA NEWS CLIP

BRAND NEW UPDATES

ナムコプライベートショー開催！　そしてトラックが……

REPORT

ヤバイ！　シューティングメダルシリーズ「シューティングパラダイス」と「ギャラクシアンフィーバー」、スゲー面白い!!　これまでのナムコ・エレメカゲームの集大成とも言える完成度のゲームだ。特にゲーム背景の闇に、銃で撃ちだしたメダルが吸い込まれる感覚が、実に素晴らしい!!!　この感覚は、ぜひ自分で触って感じてほしい。

それはさておき、6月4日に栃木県のプラボ宇都宮店で「トラック狂走曲」のイベント、13日に神奈川県川崎市でナムコプライベートショーが行なわれたのですよ。そのレポートをお届けしましょう。

まず「トラック狂走曲」宇都宮イベント。当日、とてつもない快晴の空の下、プラボ宇都宮の駐車場には、かなりの数のアートトラックが集結した。もちろん、運ちゃんも皆ホンモノ。集結したデコトラ衆は、それぞれカラオケやゲームなどイベントを満喫し、はっちゃけて帰って行った。詳しいレポートは「トラック狂走曲」のページ（209ページ）にあるので、そちらを読んでほしい。とにかく、強烈な「漢」のイベントだったぞ。あまりの濃さに、おしっこちびりそうになったのはナイショだ。

そして、6月13日に行われた、ナムコプライベートショー。こちらは夏に向けてのナムコゲーム新作お披露目会で、様々なジャンルの新作が発表された。

まず、大人気のアクションパズル「ミスタードリラー」の続編「ミスタードリラー2」。今回「対戦モード」「2000メートルモード」などの新要素が新たに加わり、より深みのあるゲーム性に挑戦している。会場では、今回のショーに合わせて特別に作られた「ススム君せんべい」が配られ、また、ススム君や地底人のプライズ用人形も展示されていた。

そして、現在、全国大会予選が進行中の「ワールドキックス」のアップライト筐体版も出展。キック入力に特殊アナログボタンを使用し、あの斬新なキック入力装置をアップライト筐体に組み込んでいる。

「トラック狂走曲」イベントの一コマ。おじさん、ハマりすぎ。

ナムコプライベートショー会場。広々とした快適な空間だった。

また、ギタージャム筐体を土台にした、キーボードテクノゲーム「テクノヴェルク」が初お披露目。このキーボードは、なんとYAMAHA製の純正品であるとのこと。

そしてドライブゲームが2点。先程のレポートにもあったデコトラドライブゲーム「トラック狂走曲」と、カートレースゲーム「カートデュエル」、そして先述のシューティングメダルシリーズ「シューティングパラダイス」と「ギャラクシアンフィーバー」が出展された。

会場には韓国のオペレーターの方も多く、あちらのゲーセンの海を越えた熱気も感じられた。

今回のナムコプライベートショーは、様々なバラエティ性に富んだゲームが出展され、夏への期待が高まるショーであった。

また、この夏「ワールドキックス全国大会」を含め、色々なナムコゲームのイベントが行なわれる予定なので、ネットにつなげられる人は「ナムコワンダーページ」で情報をチェックしよう。

ナムコワンダーページ：http://www.namco.co.jp/

会場で配られた「ススム君せんべい」なんと、すべて手作りだったとのこと。

会場では「ドリラー2」に熱心に取り組むファン(?)の姿も。

ゲー事典　今月号のインフォメーションページは、ナムコプライベートショーの記事からスタートです。この季節は、夏休みに向けて各社が新製品を発表してくるため、プライベートショーが集中するのです。セガ・アトラスも6月下旬に開催しているので、次号では新タイトルが発表できるかも。楽しみにしててね。

マーズマトリックス スコアトライアル申請用紙

EVENT

マーズマトリックス スコアトライアル、大好評開催中です。下の申請用紙に要項を記入のうえ点線に沿って切り取り、官製ハガキに貼って送ってください。コピーでも結構です。用紙はこのほか、CAPCOMホームページ、ARCADIAホームページでも配布します。豪華な入賞賞品がありますので、どしどしご参加ください。締切まであと1ヶ月だぞ、これが最後の告知になるぞ〜〜! 急げ!!

マーズマトリックス スコアトライアル 申請用紙

申請スコア

使用機体
□ Mosquito 01 (赤)
□ Mosquito 02 (青)

ゲームセンター記入欄 店名　電話（　）
住所　立会人
上記スコアを記録したことを証明します　印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話（　）		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		P/N		

申請用紙の送り先
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部『マーズマトリックス・スコアトライアル係』
締め切りは8月1日

GCN HardCore cup 2nd「X MANIA 2000」スケジュール

EVENT

『スーパーストリートファイターⅡX』の最強プレイヤーを決める店舗選抜大会「X MANIA 2000」がスタートした。「GCN HARD CORE CUP2nd」と認定されたこの大会は、プレイシティキャロット巣鴨が主体となって開催される「スパⅡX」現役チャンピオン決定戦だ。参加店は10店、すでに終わった店舗もあるけど、本番はこれから。腕に覚えのあるスパⅡXプレイヤーよ、集結せよ!!

ルールは先月号を参照して欲しいが、新たに1ルールが追加になっている。
●追加ルール
・試合開始前にジャンケンをして、勝った方が「席決め権」または「キャラ順番の後決め権」のどちらかを選べる。

●店舗予選日程
7/2(日) GAME NEWTON 板橋区志村3-24-3
7/8(土) タイトーイン つくば 茨城県つくば市竹園1-8-3
7/16(日) プレイハード ファイブオー春日井店 愛知県春日井市不二ヶ丘1-36
7/20(祝) BET'50 新宿区高田馬場1-28-4 03-3203-5254
7/23(日) GAME'S WILL 京都府京都市一乗寺高槻町20-1 14時
7/30(日) アミューズメントフォーラムモア 新宿区新宿3-23-14 SHAビル 20時
8/6(日) ニューマンモス 京都府八幡市八幡水珀18-10 17時（受付16時30分迄）
8/13(日) プレイスポットUFOパート3 大阪府東大阪市小若江4-10-16 14時
8/20(日) トライアミューズメントタワー 千代田区外神田4-3-1013時
8/26(土) プレイシティキャロット巣鴨店 豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1 15時
●決勝大会
8/27(日) プレイシティキャロット巣鴨店（決勝）15時から
連絡先など詳細は、http://www.ne.jp/asahi/sugamo/y2j/ にて。
※この他のゲームイベントに関しては、124ページの新コーナーをチェックだ!!

『エイティング』 iモードサービスを開始!

RELEASE

ブレイブブレイド、グレート魔法大作戦で活躍中のエイティングが、iモードサービスを開始！ 月額300円で2種類のゲームが遊べるぞ。

メインサービスである『バロンハウスの夏休み』は恋愛シミュレーション要素たっぷりのゲームノベルズ。1日1話のシナリオ(約1000文字)を読み、最後に登場する選択肢によってストーリーが変化する。

数多く用意されているキャラクターイラストは、1話ごとに1枚入手が可能だ。

もうひとつのサービス『ようこそ大河原町へ』は、いくつもの職業を経験して自分自身を成長させるクエスト形式の育成ゲーム。『バロンハウスの夏休み』とクロスオーバーしているため、『バロン〜』のサイドストーリーとしても楽しむことができるぞ。

イラストは『無限のリヴァイアス』キャラクター作画監督、そして『魔法騎士レイアース』の作画監督として有名な斎藤 久(さいとう ひさし)氏。原作、シナリオ設定は小説版『女神異聞録ペルソナ』『ブラザーズ』、そして『陰陽師安倍晴明完全ガイドブック』が好評の若手歴史作家、南原 順（なんばら じゅん）氏と、ストーリー、イラスト共にかなり力がはいったコンテンツだ。

『バロンハウスの夏休み』

大正時代の面影を残した町、大河原町。この町に大河原男爵の子孫、大河原タカシが訪れます。理由もわからないまま、夏休みの1ヵ月をかつての大河原家の屋敷、「バロンハウス」で過ごすように両親に言われたのです。そこで待ちうけていたのは3人の美女たち。この中のひとりが実は婚約者で、バロンハウスでの1ヵ月はお見合いのためなのだと主人公は気づきます。はたして、婚約者は誰なのか？ 他にも多数現れる美女たちと、あなたはどんな夏休みを過ごすのでしょうか？

『ようこそ大河原町へ』

『バロンハウスの夏休み』の舞台となる町、大河原町。あなたは大正浪漫漂うこの町で暮らすことになります。数十種類に及ぶさまざまな仕事、出会い、楽しみがあるこの町で、あなたの人生、可能性はどのように膨らんでいくのでしょうか？

多数の職業を極めて、ある条件を満たしたあなたには、続編である『バロンハウスの冬休み』への出演権が与えられるかもしれません！

メールアドレスを登録しておくと、町であった人からメールが届くことが……。

サービスデータ
サービス料金：月額300円(ふたつのサービス合わせて)
サービスの入り方：メニューリスト→エンターテイメント→ゲーム→8ing・ネットマガジン

ゲー事典　VFRの本大会ともいえるビートライブCUP(9月23日開催)のシード権を争うカップ戦「市川アテナ杯 5on5」が6月25日に開催されたぞ。大会の模様は次号で!! VFRの公式ホームページが全面リニューアルされてるぞ。エントリー状況も分かって便利になっている! チェックしとこうぜ。URL=http://www.beat-tribe.com/vfr/index.html

ARCADIA News Clip Brand New Updates

カプコン2000ビジネス戦略発表会を開催

CONFERENCE

カプコンは6月6日、ビジネス戦略発表会を開催し、2000年度の各事業分野の戦略および中期的なネットワークに関する戦略を発表した。

アミューズメント事業戦略は、99年度にスタートさせた「着メロコレクション」が3000台を設置する実績を挙げたと説明し、新たに「着コレ 卓上タイプ」、PHSをインフラとするタウンサーバー「AZ-NAVI」をラインナップに加えて、20000台設置を目標にする。カプコンではインフラを整備してネット上でのショッピング、チケット購入、CM配信などの情報提供を展開する計画である。

気になるアーケードビデオゲームだが、具体的なタイトル名こそ出てこなかったが、今年度は全10タイトルをリリースする計画であるそうだ。

コンシューマでは、パブリッシャー戦略として国内外のゲームメーカー提携し、世界戦略を進めていく。すでに「トゥームレイダー4」「DIABLOⅡ」の販売権を取得している。そして最後に登場した岡本常務は、「カプコンは今後もマルチプラットホーム戦略を続ける。将来的には、PS2・DCはじめドルフィン、X-BOXなどすべてのハードに対して、同じタイトルを同じ日に同価格で発売していく」と発表して来場者を驚かせた。全プラットホームに対応させるエミュレーターを開発する計画のようだ。ユーザーとってはありがたい話である。

CCDカメラ、プリンタなどを搭載したタウンサーバー「AZ-NAVI」。PHSネットワークでインフラ構築を行なう。

規格がちがう携帯電話でも、1台で充電できるという便利な機械も展示されていた。

サミーのプライベートショーで「ギルティ」を体験しよう!!

EVENT

サミーは7月7日(金)、池袋のサンシャインプリンスホテルで「ギルティギアゼクス」をはじめとするアーケードゲームの新製品プライベートショーを開催する。が! この業界関係者しか入れないショーに会場に、一般ユーザー20名を抽選で招待してくれるぞ。「ギルティギアゼクス」を発売に先駆けて、一足お先に体験できるチャンスだ。さらに、当選者には「ギルティギア特製グッズ」もプレゼントされるぞ（実際に来場すればもらえる)。当選者にはメールもしくは電話で直接連絡がくるぞ。

【応募要項】
官製葉書に、住所・氏名・電話番号・eメールアドレスを明記し、
「プライベートショー来場希望」と書いて下記宛先へ郵送。
締切は7月3日　当日消印有効

【宛先】
〒170-0013
東京都豊島区東池袋3-23-13　池袋KSビル4階
株式会社サミー・アミューズメントサービス　広報担当：竹中

【サミー2000 プライベートショー】
開催日：平成12年7月7日(金)
場　所：池袋 サンシャインプリンスホテル 琴・乙女の間
開催時間：13時〜17時
出展予定製品：ビデオゲーム『ギルティギア ゼクス』、メダルゲーム・パチスロレボリューションシリーズ、メダルゲーム・サミーキッズメダルコレクションシリーズ、景品・ギルティギア ゼクス関連プライズ
※出展内容は変更になることもあります。

ナムコ、ネット事業参入! インタラクティブ・ミュージックサイト開設

RELEASE

ナムコは今年4月、リアルタイム・インタラクティブ・ミュージック・エンターテイメントのソフトウェア開発会社の「ミュージックプレイグラウンドINC.」(以下MPG社を買収した。そして、そのMPG社が2000年12月頃に、世界初のリアルタイム・インタラクティブ・ミュージックサイト"musicplayground.com"をスタートさせる。

このサイトにアクセスすると、インタラクティブ性(双方向性)のある世界初のオンライン・ミュージック・エンターテイメントを体験できるという。MPG社が特許を有しているバーチャル音楽技術を使用して、ネット上で音楽を演奏できるというものである。バーチャルギターのVピック、ドラムのVスティックで演奏してバーチャルミュージシャンになれるということらしい。また、楽曲を構成する楽器の1パートを消した状態のマイナス・ワン・モードでは、エレキギターやMIDI仕様（※）のドラムなど本物の楽器を使って演奏に参加することもできるのだ。当然、ヴォーカルとしても参加できる。限りなく本物の演奏に近い「音ゲー」をネットで遊べるといった感じだ。

なお、ナムコはMPG社が世界的に特許を持っている技術を応用して、音楽教育用プログラムを開発・販売していくほか、カラオケへ市場への参入も計画しているそうだ。

※MIDI=Musical Instrument Digital Interfaceの略で、デジタル方式の電子楽器同士の演奏情報をリンクさせるための統一規格。

PS2版「鉄拳タッグトーナメント」、シーグラフで前代未聞の受賞!!

RELEASE

PS2版「鉄拳タッグトーナメント(以下鉄拳TT)」のゲーム画面が、今年の「SIGGRAPH」の「エレクトロニック　シアター」に入選！　これは前代未聞の出来事なのだ!!

「SIGGRAPH」とは、毎年夏、米国計算機学会（ACM）が主催して行なわれるコンピュータ・グラフィック関連の製品や技術に関する世界最大の祭典のこと。ここで毎年、その年のCG作品のベストを選んで上映する「エレクトロニック　シアター」というイベントが行なわれる。昨年は、「スターウォーズ　エピソード1」や日本の森本晃司監督の「ハッスル！とき玉くん」が入選し、上映されている。今年のその「エレクトロニック　シアター」部門に、PS2版「鉄拳TT」の「オープニングムービー」「ゲーム映像」「アンノウン　エンディングムービー」が個別に入選したのである。ムービー映像では、過去ナムコはPS版「ソウルブレード」（ソウルエッジの海外版）のオープニングなどが入選しているが、実際にリアルタイムで動かせるゲーム画面の映像が「CG作品」として入選したのは、初めてのことなのだ。

この入選は、地道にCG技術の研究を重ねてきたナムコの努力の1つの成果であろう。今後も、ナムコがどのような映像を見せてくれるのか、目が離せないぞ。

映像としても一級品と認められたPS2版「鉄拳TT」。

ゲー事典
プライベートショーにメーカー公認で参加できる！　サミーのイベントはメッタにないチャンスだぞ。新製品を見に来てる他メーカーのお偉いサン、品定めするゲーセンオペレーターの皆さん、自社製品に熱弁をふるう営業マン、ボケーッと遊ぶゲーム誌編集部員などなどプライベートショー独特の雰囲気を楽しめるよ。

ARCADIA News Clip Brand New Updates

セガ「心斎橋GIGO」リニューアルオープン

RELEASE

セガが運営する関西の大型ゲームセンター「心斎橋GIGO」が6月24日にリニューアルオープンした。「ポップ・エンターテイメント・スクエア」をテーマコンセプトにして、1～4フロアが大きくリニューアルされた。

1F「ポップ・パーティースクエア」はピンクの内装にメタリックな素材を使ったインパクトのあるフロアで、大型体感ゲーム・プライズマシンがある。

2F「ラスベガスホール」は文字通り、ラスベガス風のメダルフロア。育成ゲームできる大型ダービー「スターホース」が関西地区で初めて登場する。

3Fは近未来空間の「サイバーストリート」。ビデオゲーム中心で「ダービーオーナーズクラブ2000」もある。

4F「ロマンスギャラリー」は1960年代風の空間。「サクラ大戦」のキャラクターショップ「大正浪漫堂 心斎橋店」、ゲームグッズショップ「セガフリークス」があるぞ。

【心斎橋GIGO】
大阪市中央区心斎橋筋2-2-19　電話：06-6213-8024
営業時間：10～24時（金・土・祝前日～25時）
アクセス：地下鉄御堂筋線「心斎橋」駅 6番出口から徒歩5分

パカパカパッションスペシャルサントラ、好評発売中

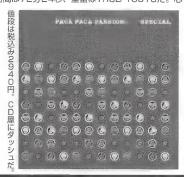
RELEASE

ナムコのリズムアクションゲーム「パカパカパッションスペシャル」が、サウンドトラックになったぞ。「スペシャル」の全ステージ曲を完全収録し、さらにオープニング・エンディングの曲も収録。さらにさらに、作曲家のデモ音源も詰め込む徹底ぶり。頭からしっぽまで「パカスペ」の世界を堪能できるぞ。

全28曲、収録時間は72分24秒、型番はTRCD-10010だ。心して挑め!?

値段は税込み2940円。CD屋にダッシュだ。

セガ・ジョイポリス情報

RELEASE

夏休みシーズンを迎えてジョイポリスのお買い得パスポートが登場してきたぞ。

【ウキウキペアパスポート】
- ●終日利用可能な2人分パスポート(入場料込み、アトラクション乗り放題)の前売販売
- ●販売・対象期間：7月20日(祝)まで
- ●価格：大人・子供共通：5400円（通常6800円）
- ●販売窓口：みどりの窓口、びゅうプラザ、東京臨海高速鉄道

【新宿ジョイポリス・サマーパスポート】
- ●終日利用可能なパスポート(入場料込み、アトラクション乗り放題)
- ●販売・対象期間：7月8日(土)～8月31日(木)
- ●価格：大人・子供共通2300円（当日入場口販売）

※前売り：2000円（みどりの窓口、びゅうプラザ、ローソン、チケットぴあ）

ネオジオワールドにヘアスタジオが登場!?

RELEASE

他の遊園地・テーマパークには無い新しいアトラクションが多いSNKの「ネオジオワールド東京ベイサイド」に、新機軸のアトラクション「シザーズ・マジック」が登場する。

都内有名ヘアサロン8店舗・8人のヘアデザイナーが協力しており、「有名サロンのヘアデザイナーに髪を切ってもらいたい」「本当に自分に合うヘアスタイルを知りたい」という願望をかなえてくれる疑似体験アトラクションである。まずは、コーディネートしてもらいたいヘアデザイナーを選択し、次に心理テストで性格をタイプ分けする。その人の性格からくる好みや雰囲気に見合ったヘアスタイルをヘアデザイナーが作り上げていき、自分が変身していく過程を疑似体験できるのである。最後にそのヘアスタイルになった自分の写真と髪型にあう服装などが記入されたカウンセリングシートが出てくるという内容。

心理分析はエコグラムを使用した本格的な性格分析である。ちなみにエコグラムとは、人間の性格を厳しい心・愛性の心・大人の心・自由な心・順応する心という5つの領域に分けて分析するというものらしい。

登場するヘアデザイナーは、ACQUA、apish、Lagu:n、MINXなどなど超有名店の人が揃っている。似合う髪型が分からなくて困っている読者諸君、ホントにカットして後戻りできなくなる前に、シミュレートしてみてはいかが?

ヘアスタジオ型心理分析アトラクション「シザーズ・マジック」

ナムコ・ナンジャタウンにPS連動アトラクション

RELEASE

ナムコが運営する屋内テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」で人気のアトラクション「ナジャヴの大冒険」に新機能を追加した「ナジャヴの大冒険“波乱万丈編”」が7月22日からオープンする。

基本から説明すると、「ナジャヴの大冒険」は、ナンジャタウンのテーマキャラクター“ナジャヴ”の形をした端末機「マイ・ナジャヴ」（ポケットステーション搭載）を持って、パーク内のどこかに隠されている秘宝を求めて、ナンジャタウン全域を歩き回るという回遊型のアトラクションである。そして冒険の結果として、仮想の「秘宝」「報奨金」を獲得でき、ナンジャタウンのサーバーに蓄財できるというオプションがついている。しかもサーバーの仮想世界に自分だけの家を買って住むこともできてしまうのである。

新しい「波瀾万丈編」は、一定条件をクリアした人だけが遊べる上級者コースができたほか、端末を使ったプレイヤーコミュニケーションなどオプション部分でも遊べる用になっている。

そして、最もスゴイのはパーク内だけで販売されているPS用ソフト「ナジャヴの大冒険-My Favorite NAMJATOWN-」（ポケステ対応）と連動することである。ナンジャタウンのアトラクションプレイデータをパーク内のサテライトから市販のポケステにダウンロード、これを持って変えれば、パークのサーバーにある仮想世界を家でも遊べるようになり、ゲームもできるのである。また、市販のポケステでプレイヤー同士がデータ通信でき、さらにPS&ポケステで更新されたデータをパークアトラクションへ反映させることも可能なのだ。

将来はアーケードゲームもここに加わってくるかも……。

ゲー事典　「心斎橋GIGO」イベント情報：メダルゲーム「スターホース」で実況を担当する杉本清さんがオープニングイベントにやってくるぞ。トークショーのほかに、「スターホース」の生実況も聞けるらしい。7月20日(祝)は競馬界のカリスマアナウンサーに会いに行こう。

ARCADIA News Clip Brand New Updates

SPECIAL COVERAGE

RELEASE

セガ、ソフトウェア研究開発部門の分社を発表！

セガ・エンタープライゼスは5月23日にソフトウェア研究開発部門の分社化を発表した。アーケード・コンシューマのソフト開発部署をすべて分社するため、ソフトメーカー9社が誕生する。なお、正式な会社設立は、6月末の株主総会後になる。

●新ソフトメーカー一覧
【会社名】、①旧部門名、②代表者名（代表取締役社長）、③資本金、④従業員数（2000年3月末時点）、⑤代表作、⑥コメント（社名の由来）

【(株)ワウ エンターテインメント】
①第一ソフト研究開発部
②中川力也　③1億2000万円　④112名
⑤「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズ
「ゲットバス」「ダイナマイト刑事」
⑥新会社では世界中をあっと驚かしてしまうようなエンターテイメントを提供していく企業になりたいと思っております。それはおもしろいゲームであるかもしれませんし、新技術であるかもしれませんが、みんなをびっくりさせてしまうような楽しみを想像していきたい。その思いから驚きの感嘆符である“WOW”と名付けました。また“WOW”には「大成功」「大当たり」という意味があります。名前通り、大ヒット・大成功を収める企業を目指していきます。

【(株)ヒットメーカー】
①第三ソフト研究開発部
②小口久雄　③1億4000万円　④124名
⑤「ダービーオーナーズクラブ」
「パワースマッシュ」
「電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム」
⑥名前の由来って、そのままですね。ベタな名前ですね。名前考えていていちばん最初に浮かんだのがこれ。自分の持っているイメージ、第一直感を大事にしたいと思い決定しました。ソフトコンテンツを売り物にする会社ですから、多くの人に楽しんでもらえるものを社会に提供し続けていこうと考えています。

【(株)アミューズメントヴィジョン】
①第四ソフト研究開発部
②名越稔弘　③6000万円　④45名
⑤「バーチャストライカー」シリーズ
「スパイクアウト」「スラッシュアウト」
⑥Amusement とは本来「遊び」そして「楽しさ」を意味するものだと考えます。Amusement がその本来の意味として存在し続けられるように、我々は広い視野と高い感覚(Vision)で時代にふさわしい「遊び」を提案することを目標にし、それを社名にしました。いつの時代にも人間が人生を豊かにするために求める「遊び」に対して、我々のVisionがそれに応えられれば何も言う必要はありません。

【(株)セガ・ロッソ】
①第五ソフト研究開発部
②佐々木建仁　③4000万円　④36名
⑤「スターウォーズ・レーサー アーケード」
「セガラリー2」
⑥熱く、あたたかくて、スピーディー、私達が新しい会社で追い求めていくイメージを色で表現すると「赤」でした。「青、銀、クール!」といった従来のセガの格好良いイメージも大好きですが、これからは熱いホットなセガもありだろうと、またそれを創っていくのは自分達だという気持ちを込めて情熱の国・イタリアの「赤」を表す単語「ROSSO」を「SEGA」と結び付けて「SEGA ROSSO」という社名にしました。これから新しいセガで、新しいエンターテイメントの世界を創っていきたいと思っています。

【(株)スマイルビット】
①第六ソフト研究開発部
②新井瞬　③1億2000万円　④94名
⑤「つくろう」シリーズ
「ジェット セット ラジオ」
⑥「スマイル」、それは文字通り、微笑みです。最終的に我々が目指す目標は、世界中の人達に、「ほっとして思わず微笑んでしまう時間を提供する」事です。「ビット」は、デジタルの最小単位ですが、私達はそれを、今後とも加速し続ける「デジタル化」の波と、「個の時代」を象徴する単位だと位置付けました。
「スマイル」を実現するためのキーワードが、3つの「ビット」です。
1. 1つ1つの技術情報を調査し尽くし、タイムリーに応用できる、技術力。
2. ユーザー1人1人が、それぞれの感性で楽しめるものを想像する、企画力。
3. プログラム、データの1ビット1ビットに至るまで、きめ細かくものを作り込む、開発力。

【(株)オーバーワークス】
①第七ソフト研究開発部
②大場規勝　③1億円　④77名
⑤「サクラ大戦」シリーズ
「あつまれ! ぐるぐる温泉」
⑥仕事に際し高い志と深いこだわりを持ち続けることで、お客様に「ここまでやるか、コイツら!」と思われるような、“超過”品質のソフトを提供する制作会社を目指して命名しました。

【(株)ソニックチーム】
①第八ソフト研究開発部
②中裕司　③8000万円　④57名
⑤「ソニックアドベンチャー」「サンバDEアミーゴ」「チューチューロケット！」
⑥「そのままじゃないか」と思う人もいるかもしれませんが、実は分社にあたってそれこそ全メンバーで知恵をしぼって新社名を考えました。過去を捨て、未来に向かって全く新しい名前にしてしまうのか。それとも「ソニック」の名前をこれからも掲げ続けていくのか。議論百出する中、「ソニックも作っていく。新しいものも(名前を無理に変えなくとも)作っていける」ということで、結局みなさんになじみある「ソニックチーム」に落ち着いたのです。今後ともよろしくお願いします。

【(株)ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ】①
①第九ソフト研究開発部
②水口哲也　③4000万円　④32名
⑤「スペースチャンネル5」
⑥会社というより、これからは個の時代だと思うのです。その上で、会社という発想よりも、より才覚のあるゲームクリエイター＝ゲームアーティストが集い、優良なゲームを開発していけるよう、あえて僕等の会社を「Union」と位置づけました。だから、United Game Artists、略称UGAと呼ぶことにします。

【(株)ウェーブマスター】
①デジタルメディア制作部
②牧野幸文　③3000万円　④41名
⑤ROOMMANIA#203（ルーマニア ニー・マル・サン）
⑥(株)ウェーブマスター（Wave master, inc.）は音楽制作、音響制作、サウンドデザインをメイン業務とする新しい形態のサウンドクリエイティブグループなので、それを意識した社名にしたい、というのがまず前提としてありました。そこで、8ビットの頃から音をデジタルで扱ってきたことと、そして音楽も音響も含むサウンドデザインという観点から、デジタルサウンドコンテンツを制作するプロフェッショナルグループ、という意味で Wave master という社名にしました。

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
6月21日	ガントレット・ダークレガシー	ミッドウェイ/SNK	アクションRPG	1レバー	名作アクションRPGの最新作が遂に登場。ゲーム内容・演出とも大幅にパワーアップ	198
7月中旬	スラッシュアウト	セガ	通信アクション	1レバー4ボタン	通信ネットワークによる最大4人同時協力プレイのファンタジーアクションゲーム。	18
7月中旬	バトルギア2	タイトー	ドライブ	特殊	新コース＆新車登場!　インターネットランキングスタート!!	195
7月下旬	ジャイアントグラム2000	セガ	アクション	1レバー4ボタン	ファン待望の最強プロレスゲーム。ビジュアルメモリでドリキャス版に対応。	―
7月下旬	Mr.DRILLER2	ナムコ	穴掘りアクション	1レバー1ボタン	ぜひ、未体験の2.000mの穴を掘りまくって下さい。あと、家で練習してゲームセンターで対戦にチャレンジしうよう。	64
夏	クイズでアイドル！ ホットデビュー	彩京	クイズ	4ボタン	ホットギミックに続く、彩京「ホット」シリーズ第2弾。クイズでのりきる芸能界!　最大4人同時プレイ可能です。	206
未定	CAPCOM.VS.SNK MILLENNIUM.FIGHT 2000	カプコン	対戦格闘	―	2000年発売予定	―
未定	燃えろ!　ジャスティス学園	カプコン	3D対戦格闘	―	2000年発売予定	―
未定	ガンスパイク	カプコン	アクションシューティング	―	―	―
未定	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	2000年内 発売予定!!	―
発売日	**その他のタイトル**	**メーカー**	**ジャンル**	**操作**	**メーカーのコメントおよび備考**	**本誌掲載頁**
稼働中	ダンスマニアックス	コナミ	ビーマニ	特殊		84
稼働中	サイクロンフィーバー	コナミ	メダル(プッシャー)	特殊		―
稼働中	Proslot（オオハナビ）	SNK	メダル(パチスロ)	ハンドル	パチスロ機の興奮と臨場感をそのまま楽しめます。	―
6月下旬	CAPCOM VS. SNK ツインフィギュアキーチェーン	SNK	プライズ	―	SNKとCAPCOMを代表するキャラクターが2人1組でキーチェーンになりました。京＆リュウ、テリー＆ケン、庵＆ガイル、アテナ＆さくら、ナコルル＆モリガン、舞＆春麗です。	―
7月下旬	バミューダパニック	タイトー	メダル(プッシャー)	特殊	メカ式リーチアクション!　多彩なスロットアクション!	―

ゲー事典　ソフト二研はどうなった？　といいますと2月にグループ会社のCSK総合研究所内に移動してます(VOL.3に載ってるよ)。その後は、う～ん何も情報がない。以前、会社名も変わるかも……、というウワサを聞いたような気がするが…。

GAME MAKERS News Transmitter

アーケードゲームメーカーの鑑!!
である広報の皆さんから、今月も
新情報が届きました。

KONAMI®

『ダンスマニアックス』!!

オサカダ超おすすめです!!
マジおもしろいッス!!!
1回やってみてください、
絶対おもしろいです!!!!

NAOKIの新曲も最っ高です！
（個人的趣味も入ってますが……）

RAIZING

アロハ〜!
もうすぐ夏到来! 気温もスコアも急上昇中〜! (のはず)ですが、「アルカディア」読者の皆様、ご機嫌いかがですか？ 今日は、当社HP近況紹介! 今まで携わった当社作品の紹介に加えて、新作情報「ブレイブブレイド」ページでは、ゲーム内容はもちろん、世界観や設定画などを詳しく公開中!! ｉモードゲーム配信サービス「8ing・ネットマガジン」についての情報も掲載しているので、ぜひぜひ見に来てね！

http://www.raizing.co.jp/

エイティング／ライジング　広報　藤本

The Future Is Now

もうすぐ夏ですねぇ。夏といえば（わざとらしい前フリで、みなさんお気づきでしょうが）、そうです、KOFの季節です!
今号のアルカディアさんでもバッチリ紹介してもらっております「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」! 次号ではさらに詳しい情報をお届けする予定です。期待してお待ちください!!
（個人的にはチャン・コーハンが今年も出場していてホッとしている）

SNK宣伝課　奥野でした。

SUNSOFT®

毎度! サンソフトでございます。
さて、実は先月のを請けて今月のサンソフトからは、何がしかプレゼントを! と思い立ってみました。こんなもので良ければ、ご応募ください♪ PS2ソフト「ストリート麻雀トランス麻神2」好評発売中(5,800円)の店頭用ポスターを5名様にプレゼント。アーケードとは無関係ですが、許してください（＾＾；）。そのうち良いネタを準備しますから。ね。

サンソフト・広報・わたなべ

CAPCOM®

読者の皆さんは、携帯電話を持ってますか？ 僕の持ってる機種は、東京在住なのに関西セルラー、アンテナ折れてる、なおかつ着メロ入りません、ってナイスな機種です。自社で作っている「着メロコレクション」にも当然未対応。周りの白い目に耐えつつ、電話番号変わるのうざい、買いに行くのめんどくさい、着メロうるさいから嫌い、おまけに金もない……と、4年以上同じ機種を使ってます。愛社精神が無いのモロバレですが、カプコンも含めiモードサイトが充実してきたので、次のボーナスで買いたいな。

カプコン　尾島

いよいよ登場!
「ギルティギア ゼクス」!!
少しでも早く体験したい人は
69ページへゆけ!!!

Sammy

ファンのみなさん、お待たせしました！
2D格闘ゲーム期待の新星『ギルティギア ゼクス』がいよいよ発売カウントダウンとなりました。苦節8年(くらいかな…)、広報としての長年の夢であった表紙も飾ることができました! これも、ひとえにみなさんのご声援があったからこそと感謝の気持ちでいっぱいです。テスタメントもいよいよ登場、その他にもイベントとか、関連グッズとかも企画中。これからますます要チェック!!

サミー 広報　竹中

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード関連製品を鋭意制作中! という方であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面でアピールをしたいメーカーの皆様からの連絡をお待ちしております。

namco

第二開発本部　御所脇

皆さ～ん！「スーパーリアル麻雀ビジュアルファンブック」はもう買っていただけましたか？ まだという方は本屋さんへGO！ たったの2500円（税別）でリアル麻雀の世界を堪能できるのだ～！！ 販売元は本誌でおなじみのエンターブレインさんだ～！ ヨロシク！ そういえば、リアル麻雀P7が出てからもう2年以上経っているなぁ。ぼちぼち何かやりたいなぁ。あんな事やこんな事もやりたいなぁ。
皆さんに一日も早く良いお知らせができるよう、スタッフ一同頑張りま～す。

販売企画部 加藤

今回は、『編集部特選オススメゲーセンへGO』（162ページ参照）でも紹介頂きました『ロンゴロンゴ銀座店』の3～4階『銀座競馬場』です。当店は、最大68名で、お酒を飲みながら競馬ゲームが楽しめます。グループで競いながらのお楽しみは、更に白熱度が倍増。また、従業員による実況放送が更に盛り上げます。この興奮を是非一度お試し下さい。月間毎にご来店のお客様にお得なイベントも多数ご用意してお待ちしています。

ロンゴロンゴ銀座店長　会田　達朗

イベント情報!! 7月の22・23日、東京ビックサイトで「東京キャラクターショウ」が行なわれます。もちろんバンプレストも参加しますよ! 当日はポケモングッズを中心に景品の払い出しを行なったり、トレーディングカードの展示も行ないます。きっとこの頃には、梅雨も明けて蒸し暑い陽気になっているかとは思いますが、みなさんがんばって来て下さい! お待ちしてます!!! でもきっと、暑くて暑くてたまんないんだろうなぁ……。ブツブツぶつぶつ……。

バンプレスト　小林

TAITO®

どーも、どーもみなさんお元気ですか?
『バトルギア・2』プレイしていただけましたでしょうか。どーですか、すばらしい出来でしょう。今回は、新コースや新車種などですが、私のオススメは「音」。車ごとにそれぞれ良い音してますよ。本物クリソツです。それと、前回好評を頂いた「インターネットランキング」もやりますよ。どしどしご応募ください。話は変わりますが、今号の当社の広告いかがでしょうか? 車雑誌風に作ってみました。表紙に登場しているのは、実は私でした!

広報担当　アイルトンサダ(SDA)

アーケードから引き続き好評の「ロックン」シリーズがPS2で「ロックンメガステージ」となって絶賛発売中で～す！ 同梱のフットコントローラで、指を！足を！痙攣させて楽しもう！ びくびくびくっ！（危険だから度を越さないように注意しましょう）
さて、ただいま稼動中の「ケータイピピ」シール機感覚で待ちうけ画面が作れちゃいます。合成写真を作る機能が付いているので、アヤシイ写真もバッチリだ！（危険なのでくれぐれも度を越さないように注意しましょう） 以下次号！ぷぷっ

広報／森田

VISCO®

でっ、でっ、出たーっ！とうとう出ました『MARS MATRIX』!! ホントお待たせいたしました。もう既に「スコトラ」に向けてガンガン、バリバリとプレイしている読者の方もいると思いますが、チョー頑張って下さいね！社員一同、楽しみにしてマーズ!! ランキング1位の方には、わたくし日下から熱い接吻をプレゼントいたします！ えっ？ 欲しくない？ 遠慮しなくていいんですよォ～!! ヒヒヒヒ… う～んブッチュ～ッ!!

タクミコーポレーション　日下

まだ見ぬ希望の夜明けを求め、ひた走る物質文明の到着点をすでに軽くオーバーフローしきったミレニアムを皆様、素敵に華麗に生きていらっしゃいますでしょうか？ そんな昨今、こちらは夏の訪れと共に中位な感じです。さて、こちらでは先月号でお伝えした秘密製作の○○ゲームの続編をメイキング中です。これも非合法なタイトル(?)なので、それ好きな方は夏の真っ盛りの頃にゲーセンで非合法を合い言葉に(?)捜してみてください。

セイブ開発　広報部

Fuuki

コンニチハ! 日本全国アシュラマニアの皆様方! お元気ですか? 西暦2000年ももう半ば終わりつつあります。今年はきっと何かありそうですね。フフフ。そうです、バスターの発売が控えてますよ。さて、その長引いた『アシュラバスター』開発は、あと坂がひとつといった所です。あの坂こえればゴールが見えます! 間近に迫っているのです。え? 発売が延びたからには何かあるのでしょうね? ……ハイ、モチロンです。不思議なシステムが! おっとこの先は今しばらく待っててね。それじゃお楽しみに!

TECMO

毎日、じめじめイ～ヤな季節デス。でも、梅雨があければ待望の夏ッ! 夏と言えば、青空と入道雲と海! そして、『DEAD OR ALIVE 2 ミレニアム』! （何のこっちゃ…）新作ないのでスミマセン…。4月末に行われた全国大会で募集した「DOAネットワークファンクラブ」もただ今準備の真っ最中。「DOA」を愛して止まないみなさんの為に、HOTな「DOA」情報をお届けすべく、準備を行っています。首を長～くしてお待ちの方! もう少しの辛抱ですっ! あ～、夏が待ち遠しい……。

メディアネットワーク事業部　土原

SEGA™

「ダービーオーナーズクラブ」ファンのみなさん。「2000」はもうプレイしていただけましたか。皆様の声を反映させてバージョンアップしましたので、きっと今まで以上の興奮を味わっていただいていることでしょう。また、7月中旬には大型競馬メダルゲーム「スターホース」も導入されますよ。ところで、競馬ゲームに興味のない方も是非、大井競馬場のトゥインクルレースを見に行ってはいかがでしょう。勝敗を抜きにして、内場で飲んだり食べたりしているだけでも結構楽しめますよ。
「馬買わずに、うまかった～。」

(株)セガ・エンタープライゼス
馬好き広報　田中

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただいてるメーカーのご担当者の方へ、読者の皆様からのファンレターも募集しております。このページに出ているメーカー広報の方へ、熱いメッセージを送ろう!! っていっても男性か女性かさえもわからないが…。よし、ファンレター受け付けますという広報の方は、この欄でプロフィールを公開しよう!!

白い箱NAOMI 込められた想いに応えるモノ

発表から2年の歳月が流れ、今NAOMIはどこに向かうのか？

セガが業界をリードしてやろうという野心があった

「MODEL」から「NAOMI」へ

――ありきたりな質問なのですが、どういった理由でNAOMIボードが誕生したのでしょうか？

3D技術の進歩に伴い、MODELシリーズも1、2、3とバージョンアップしていきました。ハード的な技術力の向上と、ソフト開発部からの要望もあり、常に進化していったと言ってもいいでしょう。

しかし、様々な表現が可能になっていったことと引き替えに、コストがどうしても高くついてしまうというデメリットもありました。

MODEL1、2、3と大きな括りはありますが、実はそれぞれにバージョンが存在します(※注1)。そして、それぞれバージョンアップしていく過程でASIC（カスタムIC)のゲート密度の向上、基板の設計効率が上がり、ボードは小さく、かつ少ないASICで構成することができました。

しかし、そうなると、また新しい技術や能力を持たせて……と、常に付帯進化もさせていきましたので、本来ならコストダウンしているぶん安く設計できるハズなのですが、ある意味貪欲に新しい技術も取り入れていたので、結果あまり安く仕上げることができなかったのです。

――当時、基板の価格としては非常に高価だった「MODEL」シリーズを作り続けた理由は何だったのでしょうか？

新しい技術を使用するということは、イコールとして、まだ普及していない部品なり技術なりを導入しているということです。そうなると、当然ながらコストは高く付いてしまいます。もちろん、安価な部材でボードを設計することもできましたが……、それよりも常に新しい技術を導入し、最先端をセガが走り続け、業界をリードし続けていきたかった。セガが新しい技術を採り入れ、それを作り続けていくことにより、技術は熟成していきます(※注2)。そうすることが、あとに続くものの足掛かりにも繋がるというわけです。

そして、「MODEL」シリーズがその役目を果たし終えたころに、「NAOMI」が誕生しました。

セガ・エンタープライゼス
ハードウェア研究開発部　部長
矢木　博

NAOMIの父

古くは「アウトランボード」「Xボード」から、現在でも根強い人気を持つメダル機「ロイヤルアスコット」「ワールドダービー」、一風変わったところでは携帯ゲーム機「ゲームギア」の開発などにも携わり、「SYSYTEM32」、「MODEL」シリーズと経て「NAOMI」「HIKARU」に至る。現在も新たな構想の新ボードの着手に取りかかっており、常に時代の先を見据えている、アグレッシブな親父さん。

MODELシリーズのタイトル一覧

MODELシリーズの各リビジョンごとに代表的なゲームタイトルを掲載してみた。この表を見てもらえば、どのタイトルが技術革新のターニングポイントになっているのかが分かると思う。

基板	タイトル
MODEL1	バーチャレーシング バーチャファイター
MODEL2 (オリジナル)	デイトナUSA バーチャコップ
MODEL2 (A-CRX)	バーチャファイター2&2.1 セガラリー バーチャコップ2
MODEL2 (B-CRX)	バーチャストライカー インディ500
MODEL2 (C-CRX)	セガツーリングカー ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
MODEL3 (ステップ1.0)	バーチャファイター3&3tb ゲットバス
MODEL3 (ステップ1.5)	スカッドレース バーチャストライカー2
MODEL3 (ステップ2.0)	ハーレーダビッドソン セガラリー2

NAOMI小話
NAOMI基板がAOUショーで初お目見えのとき、NAOMIロゴの「O」の部分はドリームキャストの“ぐるぐる”マークと同じで、ぐるぐる渦巻いていたを知っているかな？　でも、現在のNAOMIロゴの「O」は普通の「O」。これは、海外のとあるメーカーが「O」を“ぐるぐる”で表現する権利を持っていたりして、大人の事情でそうなってしまったのだ。

ディファクトスタンダード

――「NAOMI」は「MODEL3」以上の性能を持ち、かつ安価であると聞きますが、何故そのようなことができたのでしょうか?

単純に性能面で言えば、技術力の向上が大きいですね。

例えば、「MODEL3」のグラフィック表現に10個以上使っていたチップが、「NAOMI」ではたったひとつに納めることができてしまう。単純にそのチップだけを見ても、1/10以上のコストダウンになっているわけです。CPUの処理スピードも同様で、ゲート数が多いから、より早い処理ができる。他の部品も同様に、小型化していながら同等以上の能力を持たせることができたので、ボード自体の大きさも小さくでき、それがそのままコストダウンへと繋がるわけです。

もうひとつの要因としては、今のゲームセンター事情を考慮し、安価で顧客が満足できうるレベルを持たせた、ベースとなるものを供給する必要がありました。

「NAOMI」がディファクトスタンダードな製品として流通することにより、底辺の水準を底上げしていきゲームセンターを活性化させようという思想もあります。

そういった下地作りとでも言いますか、基盤を固めてやるためにも安価で高性能な基板を供給する必要がありましたので、「NAOMI」が作られたのです。

スルメのような基板「HIKARU」

――開発コードで「HIKARU」という名を聞くのですが、「NAOMI」との関係はどういったものなのでしょうか?

「NAOMI」がディファクトスタンダード基板なら、「HIKARU」はカスタム基板といった位置づけで、一般的な基板の「NAOMI」に対し、「HIKARU」はハイエンドボードとして作られています。NAOMIでありながら、「NAOMI」とは違うものとして考えてもらっていいでしょう。

グラフィック表現にしても、「NAOMI」はグーローシェーディングでの表現ができることに対し、「HIKARU」はフォンシェーディング(※注3)も扱えるといった形ですし、光源数も「HIKARU」は4倍の処理ができます。この他にも、メモリやCPUなど、全体的に処理能力が向上しています。

その分、ソフト開発に手間がかかりますが、その機能を十二分に発揮することができる者が使用すれば、凄く味のある表現ができます。噛めば噛むほど味が出る「スルメ」のようなボードに仕上がっているハズですから(笑)。

NAOMIの目指す道

――では、これから先「NAOMI」はどういった道を辿ってゆくのでしょうか?

「HIKARU」はあくまでも実験的な側面で開発されているものですので、「NAOMI」の行き着く先ではありません。

――アーケード業界にもやっと現実化してきた、ネットワーク関連の技術開発も視野に入っているのでしょうか?

えー……詳しいことはまだここで明かすことはできませんが、否定はしません(笑)。まだまだ「NAOMI」でやれることはあります。ネットワークにしてもそうですね。サテライトシステム(※注4)などもその実験と捉えていただいても良いかと思います。

この先、そう遠くないうちに「NAOMI」のまた違った側面をお見せすることができると思います。多方面に向けられた「NAOMI」の展開を含め、我々は「NAOMIファミリー」と呼んでいるのですが、この「NAOMIファミリー」で、皆さんがアッと驚くようなことを考えています。期待していてください。

――本日はありがとうございました。

ゲーセンの可能性は無限大!?

今回の特集記事を制作するにあたり、
普段はお付き合いのほとんど無い関連各部署へお邪魔し、
様々な話を聞くことができた。
まだまだ伝えきれていない情報などもあるのだが、
これだけは言っておきたい。
ゲームセンターの可能性は、
まだまだ枯渇したわけではない
ということを。
ゲーセンが下火になってきていると言われ久しい。
これは変えようのない事実ではあるが、
セガという巨大なパワーを秘めたメーカーを始め、
ゲーム業界が指をくわえて黙っていたわけではない。
本当に近い未来に、
ゲームセンターの在り方が変わっていく。
そんな、時代の転換期とも言うべき時に立ち会えることを
楽しみ、実感してもらいたい。

注釈

<注1>
MODELシリーズは大きく分けて「MODEL1」「MODEL2」「MODEL3」とあるが、更に細分化したバージョンが存在する。
「MODEL1」はオリジナルのみだが、「MODEL2」には、「MODEL2オリジナル」「A-CRX」「B-CRX」「C-CRX」という、計4バージョンが、「MODEL3」には、「ステップ1.0」「ステップ1.5」「ステップ2.0」という計3バージョンが存在する。
この中でも、「MODEL2」の「A-CRX」から「B-CRX」への変更、「MODEL3」の「ステップ1.5」から「ステップ2.0」への変更では、その情報処理能力の差が倍近く性能が向上している。特に「MODEL2」の時代の技術革新が顕著で、「MODEL2オリジナル」では、基板数がIO、サウンド、CPU、グラフィックボードの4枚を使用していたのだが、「A-CRX」では、IOとサウンドを内包し基板枚数は2枚に、「B-CRX」「C-CRX」に至っては、たった1枚のボードへと進化を遂げているのだ!

<注2>
簡単に説明すると、10mmX10mmのチップ面積の中に、ゲートと呼ばれる回路があるのだが、このゲートの組み合わせにより、様々なことができるようになるということだ。技術が進歩していくと、より細密にゲートを配することができるようになってくる。そして、同じ面積の中でその数が多くなるということは、より様々なことができるというわけ。
さらに、隣接するゲート数が同面積の中で多くなるということは、情報を伝達する距離が短くなるということなので、イコール処理速度も速くなる。
例えばプロセスが2倍に進化すれば、2X2で4倍の回路規模の設計ができ、能力の向上が図れるということだ。

<注3>
グーローシェーディングは、各頂点の輝度を計算で求め、その面のピクセルの輝度を補完で求める技術に対し、フォンシェーディングは、その面の各ピクセルの輝度を直接計算で求める技術である。
要はフォンシェーディングのほうが、より細かい表現が可能になっているということだが、そのぶん膨大な処理能力が必要になってくるわけだ。

<注4>
「NAOMIサテライトシステム」とは、ハイテクランドセガ秋葉原店、通称「シントク」で密かに実験運用されているもの。これは衛星を使ってゲームソフトを店舗へダウンロードし、店舗内の各筐体へネットワークを介しゲームの供給をするシステムである。
現在も(2000.6.20)設置されている筐体上部にその看板を見ることができるのだが、一見しても何のことかは分からないかもしれない。ただ、筐体裏を見てみると、確かにイーサケーブルらしきものが見えるので、辛うじてその違いが見て取ることはできるのだが……ユーザーからしてみれば、特にゲームの遊び方が変わるわけでもないので、気付いていない人も多いだろう。
筆者が思うに、この実験はソフトの供給方法の模索をしているのではないだろうか? もし、これが店舗レベルで可能になれば、面白いことになる。例えば、ゲーム大会を開催する際に、通常であれば筐体の数だけ基板を用意しなくてはならない。更に基板を差し替えて……といった手間もかかる。しかし、サテライトシステムを使えば、その必要はなくなる。ソフトを開催時間のみ、そのタイトルに入れ替えて、大会が終了したらすぐに通常営業時のラインナップに切り替えたり……といったことも可能性として考えられるわけだ。う～ん、こりゃ凄い。

GG小話
矢木氏も開発に携わったという「ゲームギア」。「ゲームボーイ」がまだモノクロだったころ、カラー表示&バックライト付きの性能を持っていた。TVチューナーもオプションで追加でき、強い日差しの砂浜などでも見られるように設計されていた。しかし、消費電力が激しく、電力の7割はバックライトに費やされているそうだ(^^; 納得。

グランドマスター達をさらなる神の領域に誘う！

ARIKA・TETRIS INTERVIEW

アリカ・テトリスインタビュー

『テトリスTA』の名で呼ばれていた謎の新作がとうとうその全貌を明らかにした！（今号P205に掲載）これに伴い、アルカディア編集部はARIKAの三原氏にインタビューさせていただき、制作の経緯をお伺いすることにした。

司会 [illegible]（小誌 副編集長）
[illegible]（ライター代表）

『テトリス』の一番はセガさんのテトリス

司会：まずは今回『テトリスTA』を制作された理由などをお聞かせ下さい。

もともとセガさんのテトリスが大好きなんですよ。セガさんのテトリスは私のベストテトリスで、ゲームボーイのテトリスも好きなんですけど、テトリスの中ではセガさんのテトリスが一番なんです。

で、アーケードでテトリスを作ろう！と決まったときは、最初はまるっきりそのものを作ってしまおうと（笑）。最終的にはセガさんのテトリスじゃ無くなったんですけど。

本当は好きな物を作ってはダメなんですけどね。好きな物を作るとマネになってしまうので。これは藤原さん（注3）や三並さん（注3）に教わったことで、今も教訓にしていることなんですけれど。

当時、私が業界に入ってちょうど十年だったんです。社長（注4）に十年記念なんで一回好きな物を作ってみたい、経験したいと言って作ってみたんです。セガさんのテトリステイストが出てしまうだろうけど、そこには気を付けますって言いながら（笑）。

そして『テトリス・ザ・グランドマスター』（以下TGM）を作ってみてまず最初に思ったのが、本当にこのスピード、20G（注5）って呼んでるんですけど、このスピードにユーザーの方がついてきてくれるのかな？という不安でした。

目標として、一年間出荷されればいいと思っていて……。でもその1年の間にこの速度を使いこなせる人は何人いるのかな？と。

ところが予想は裏切られました。私の机上計算では8分30秒の壁を超えるのは至難の業だろう、最高には8分台も出ないだろうと思っていたんです。しかし9分台に乗ってきたんですよね、プレイヤーが。

司会：確かに今となっては9分台は結構出てますよね。

ユーザーの皆さんが自分の想像していた所よりかなり速い所に行ってしまって……、やばい（笑）。

今度はそこをステージにしたゲームを作らなきゃいけないかなと。『TGM』のキャッチコピーが「神への13分」とか「神の領域」だったんです。でもフタ開けてみたら、神の領域が人間で満杯なんですよ（笑）。

生身の人間がいすぎて、これじゃいかんなと。そうなると「この神の領域は実はウソでした〜」とか言いたかったり（笑）。こういったうずるいんですけどドラゴンボール（注6）みたいにね、もうひとつ上があるぞということで（笑）。

でも、実はハイエンドクラスの人達だけの為にゲームをつくっても仕方がないとも思っていたんです。

『TA』にはGMモードとノーマルモードがあり、ノーマルモードはレベルが500までのゲームで100レベルごとに対戦中のアイテムが出てきます。100生き残れると「上手か[illegible]し」が出てきたりとか。とりあえず100を生き延びてレベル500クリアまでたどり着こうといった感じです。

実は『TGM』で20Gをみた人間ってすごく少ないと思ってたんです。普通はレベル300〜400で死んでしまう。そういう人達に、もうちょっとこっちの世界に来て下さいという意味で、かなり難易度を滑らかにして、初心者ライクの難易度にしました。

今までのグランドマスタープレイヤーに言わせれば「なんだこりゃ」という難易度で、レベル100ごとにアイテムが落ちてくるんです。

私は初心者にはソレでいいと思うんです。まず500という目標へ来て下さいと。

初心者は当然クリアを目指そうとしますよね、そのクリアしたときにどの位の点数だったとかで更なる高みを目指して欲しいです。

実はこのノーマルモードのアイデアは開発メンバーの一人の発案

ARIKA取締役副社長
第二開発部 担当兼 業務総括

Profile 三原一郎氏

京都府京都市生まれ。
1989年、株式会社タイトーに入社
同社大阪開発部ソフト係に配属される。
以降、株式会社カプコン、有限会社[illegible]、
株式会社スクウェア、株式会社ソリ[illegible]を経て、
1995年、株式会社アリカに入社。

現在は家庭用ソフト『テトリス with カードキャプターさくら エターナルハート』の開発担当兼極悪プロデューサーと業務用ソフト『テトリスTA』の開発企画担当兼プロデューサーとして多忙な毎日を送っている。

そんなんARIKA

第4部 ナラはヤングにバカラケはサブタイトル求む!!!

夏のボーナス 大増33コマ

※ママもパパもじじもばばもハトも皆「おたーたん」だ

言えねってことはそーだろーよッ

↑…何のイミが…???

立ち直れない…

株式会社アリカ人材募集広告漫画 次号 呪いビデオ

さァ、夏だ!!

外でおもいっきり遊んだあとは、家にこもって基板をやりまくろう〜。

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

カプコン

タイトル	価格
ストIII3rdストライク	特価
マーブルvsカプコン	特価
ジャステス学園2	予約受付中
SNKvsカプコン	予約受付中
ストライダー飛竜2	TEL
ブロギアの嵐	TEL
ガンスパイク	TEL
グレート魔法大作戦	特価
マーズマトリクス	特価
ギガウイング	特価
ジョジョの奇妙な冒険	¥15,000
ジョジョの奇妙な冒険2	¥30,000
CP-IIマザー	¥8,000
D&Dソフト	¥15,000
D&D2ソフト	¥35,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	¥35,000
ストEX2+	特価
テトリスグランドマスター	¥48,000
ストZERO3ソフト	¥10,000
スターグラディエーター2	¥30,000
バトルサーキット（ソフト）	¥18,000
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	¥48,000
ポケットファイター（ソフト）	¥10,000
19XXソフト	特価
ヴァンパイアハンター（ソフト）	¥2,000
ストZERO2ソフト	¥2,000
スパIIXソフト	¥2,000
ウォーザード	¥15,000
パワードギア（ソフト）	¥15,000
ストII	¥5,000
ストII'ターボ	¥6,000
パニッシャー	¥28,000
バース	¥10,000
天地を喰らう	¥28,000
キャプテンコマンドー	¥15,000
ワンダー3	¥28,000
ニモ	¥28,000
魔界村	¥18,000
ガンスモーク	¥28,000
ブラックドラゴン	¥22,000
エリア88	¥25,000

ナムコ

タイトル	価格
トラック狂走曲	根性
鉄拳TAG	特価
鉄拳3	¥45,000
鉄拳2Verβ	¥18,000
ミスタードリラー	特価
アクアラッシュ	特価
開運クイズ幸福の旅人	¥48,000
フェリオス	¥77,000
アサルト(P付)	¥38,000
マーベルランド	¥15,000
妖怪道中記	¥32,000
イシターの復活	¥48,000
トイポップ	¥38,000
キング&バルーン	TEL
パカパカパッション	¥42,000
ファイティングレイヤー	¥45,000
フォゾン	¥38,000
源平討魔伝	¥25,000
ワルキューレの伝説	¥35,000

タイトル	価格
ソウルキャリバー	¥65,000

コナミ

タイトル	価格
パンチマニア北斗の拳	ゲーセンでやろう
グラディウスロム版	TEL
グラディウス(H付)	¥58,000
グラディウスII	¥20,000
グラディウスIII	¥35,000
グラディウスIV	¥45,000
グラディウス5	???
極上パロディウス	¥6,000
コナミ80sアーケードギャラリー	¥48,000
ガイアポリス	¥15,000
恋のホットロック	¥45,000
サンダークロス	¥20,000
パンクショット	¥5,000
ビットファイター	カトー
エスケープキッズ	¥20,000
沙羅曼蛇	¥18,000
ゼクセクス	¥20,000
究極戦隊ダダンダーン	¥25,000
フラックアタック	¥12,000
ラビリンスランナー	¥24,000

セガ

タイトル	価格
電脳戦機バーチャロン	TEL
オラトリオタングラムVer5.66	TEL
トイファイター（ソフト）	特価
セガテトリス（ソフト）	¥10,000
バーチャファイター3	¥1,000
バーチャファイター3TB	¥2,000
オセロしようよ（ソフト）	¥14,000
タイムスキャナー	¥12,000
ライオットシティ	¥7,000
4Dウォーリアーズ	¥16,000
バンクパニック	¥7,000
ピットフォールII	¥25,000
ぷよぷよ通	¥2,000
フリッキー	¥16,000
ワンダーボーイ	¥14,000
パワースマッシュ	¥220,000

タイトー

タイトル	価格
サイヴァリア	TEL
ダライアスI	TEL
キラメキスターロード（ソフト）	¥7,000
F3マザー	¥12,000
ガンフロンティア	¥18,000
アルペンスキー	¥28,000
御手並み拝見	¥78,000
カオスヒート	¥38,000
レインボーアイランドEX	¥20,000
グレートソードマン	¥15,000
サイキックフォース2012	¥12,000
サイキックフォースEX	¥6,000
べんべろべえ	¥25,000
ゆけゆけ山口君	¥50,000
レイメイズ	¥28,000
影の伝説	¥15,000
究極タイガー	¥10,000
達人	¥8,000
ダッシュ野郎	¥6,000
フライボーイ	¥35,000

データ・イースト

タイトル	価格
エドワードランディ	¥45,000
ザビガ	¥48,000
サンダーゾーン	¥25,000
ジョー&マックリターンズ	¥18,000
トリオ・ザ・パンチ	¥30,000
ミステリアスストーン	¥15,000
ワンダープラネット	¥12,000
ファイティングファンタジー	¥12,000
ウルフファング	¥15,000
ナイトスラッシャーズ	¥58,000
ポケットギャルDX	¥18,000
ドリームサッカー94	¥3,000

アイレム

タイトル	価格
Mrヘリの大冒険	¥38,000
ロードランナー	¥38,000
野球格闘リーグマン	¥28,000
R-TYPEII	¥12,000
R-TYPELEO	¥12,000
ファイヤーバレル	¥18,000
海底大戦争	¥28,000
銀河帝国の逆襲(C)	¥28,000
迷宮島	¥5,000
UCC	¥25,000
大工の源さん	¥10,000
ボンバーマンワールド	¥15,000
魔法警備隊ガンホーキ	¥12,000
ドラゴンブリード	¥15,000

ジャレコ

タイトル	価格
サイバトラー	¥20,000
魚ポコ	¥5,000
テトリスプラス	¥10,000
フォーメーションZ	¥8,000
ぶたさん	¥30,000
プラスアルファ	¥28,000

バンプレスト

タイトル	価格
美少女戦士セーラームーン	¥25,000
クイズセーラームーン	¥18,000
ウルトラ警備隊	¥18,000
マクロス	¥10,000
マジンガーZ	¥16,000
穏忍	¥12,000

テクモ

タイトル	価格
デッドオアアライブ2ミレニアム	特価
デッドオアアライブ++	¥18,000
イーグル	うそです
バンバンビート	やっぱりうそです
上海真的武勇	¥18,000
がんばれギンくん	¥7,000
スイマー	¥10,000
スターフォース	¥20,000
タンクバスターズ	¥5,000
忍者龍剣伝	¥15,000
雷電	¥12,000

SNK

タイトル	価格
武力P付セット	¥25,000
餓狼伝説WAソフト	¥2,000
ネクストスペース	¥10,000
ハル21	¥10,000
スカイソルジャー	¥6,000
ワールドワォーズPCB	¥25,000
名人戦	¥2,000

MVS

タイトル	価格
MV-1マザー	¥14,000
MV-1FZ	¥16,000
MV-4	¥20,000
餓狼マークオブウルグス	TEL
KOF 2000	予約受付中
メタルスラッグ3	特価
メタルスラッグX	¥15,000
メタルスラッグ2	¥8,000
メタルスラッグ	¥5,000
KOF 99	¥18,000
ビューポイント	¥12,000

その他いろいろ揃えております

その他

タイトル	価格
ギルティギアX	TEL
ブレイブブレイド	TEL
ストライカー1999	TEL
バリアントシュヴァンツァー	TEL
コスモポリスギャリバン	¥18,000
ダブルドラゴン3	¥6,000
ぐわんげ	特価
バトルバクレイド	¥24,000
スティンガー	¥15,000
V-V	¥8,000
アウトゾーン	¥15,000
スノーブラザーズ	¥12,000
ヘルファイヤー	¥10,000
ポパイ	¥18,000
マリオブラザーズ	¥28,000
スペースパニック	¥45,000
カンガルー	¥12,000
ルートX	¥16,000
チャタンヤラクーシャンクー	¥25,000
コロスケローラー(C)	¥12,000
サンドスコーピオン	¥8,000
ビッグファイト	¥28,000
リバーパトロール	¥35,000

麻雀

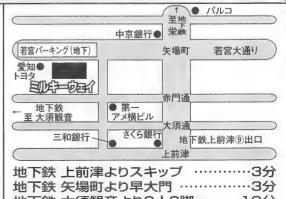
タイトル	価格
麻雀パネルセット（コントローラーボックス用）	¥8,000
ホットギミックフォーエバー	TEL
ホットギミック快楽天	¥25,000
対戦ファイナルロマンスR	¥18,000
ジャンピューターSP	¥28,000
スーパー大中華圏	¥58,000
CD15弾放課後2	¥25,000
E雀さくら荘	¥25,000
セーラーウォーズ	¥18,000
プリティーセーラ18禁	¥20,000
プリティーセーラ2	¥20,000
とってもE雀	¥1,000
麻雀ファンクラブ	¥1,000

その他いろいろ揃っています

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販&店頭販売（大須にあるよ!）

■通信販売の御案内
お支払は便利なヤマトコレクトサービス（代引き）か現金書留、または銀行振込でお願いします。
ご注文は必ず在庫をご確認ください。

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間／10:00〜20:00　毎水曜日定休（祝日営業）
http://www.milky-way.co.jp
mail@milky-way.co.jp
FAXリストサービス：（オンフック）003501（ピッピッピ）#2870522622373*01##
振込先：あさひ銀行赤門通支店（普通）1057717　（有）ミルキーウェイ

地下鉄 上前津よりスキップ …………3分
地下鉄 矢場町より早大門 …………3分
地下鉄 大須観音より2人3脚 ………10分
地下鉄 伏見よりキックボード ………12分
秋葉原よりチャリンコで ………3日間!

真夏のリアルビートで駆け抜けろ！

BEATMAXIMUM

サマーシーズンの大本命、満を持して鮮烈登場！

いよいよ夏本番！
燃え盛る太陽に負けない豪熱波が、
ビーマニシリーズにも来襲したぞ！
今回のBEATMAXIMUMは話題の強力作、
ダンスマニアックスを総力特集！

INDEX

DanceManiax
Check P84-88
bemani infomation
Check P89
bemani seriese commandlist
Check P90

CHECK 1 DanceManiax

2月に幕張メッセで開催されたAOUショーでお披露目され、発売が待たれていた期待の超話題作が、いよいよその全貌を現した！ 斬新なゲームシステムと、興奮のダンスナンバーをどこよりも早く総力公開！

CHECK 2 DDRにニューバージョン登場！

コンシューマ版でも大人気を博している「DanceDanceRevolution3rdMIX」に、新バージョンが登場！

その名も「DanceDanceRevolution 3rdMIX PLUS」!!

従来のモードに加え、本作では17曲の新曲が追加！ 加わったのはコナミオリジナル曲と、白熱のコリアンダンスナンバーだ！

南北会談も行なわれて、今、ノリにノッてるコリアンダンスミュージックにのって、熱いオリエンタルな夏を満喫しよう！

詳細は次号にて!!

CHECK 3 bemani infomation

毎回、ビーマニフリークに耳より情報をお届けする当コーナーだが、今回は新譜情報に加え、地軸を揺るがすビッグゲストが登場！ ついに、あのお方がアルカディアに初お目見えだッ！

Dance ManiaX

ビーマニシリーズ最新作がついに登場！

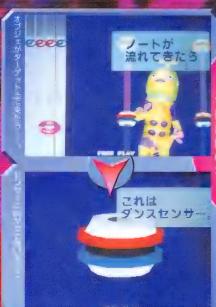
シリーズ最新作はセンサーに手足をかざしてリズムを刻むダンスシミュレーションの決定版だ！　パラパラファンは見逃せない!?

text:Jurio

クリアは意外と楽？

ゲームが始まるときはゲージが満タンで、ミスをするたびにゲージが減っていく。曲終了時にゲージが残っていればクリアで次のステージへ進める。ゲージがなくなると曲の途中でも終了してしまう。DDRやドラムマニアのシステムと同じものを採用している。比較的、他のビーマニシリーズよりもゲージの減りが甘くなっているので、音ゲー初心者でも安心。まずはセンサーの場所を覚えて、感覚をつかむのが重要だ。

とにかく筐体が大きいし目立つ。ギャラリーも立ち止まって思わず見てしまう!?

背が高い人はセンサーの上でプレーをやるときに、頭をぶつけないように注意しよう。

HOW TO PLAY?

まずはシステムについて説明しよう。画面下方向から赤のリングと青のリングが流れてくる。これらがターゲットの上を通過する瞬間に合わせて、タイミングよくセンサーに手などをかざせばOK。中央の赤いリングは上のセンサーに、両端の青のリングは下のセンサーにそれぞれ対応している。主に手で入力することになるが、下センサーへの入力は足を使ってもいいだろう。

まずはセンサーの位置を覚えよう。それさえクリアすればそれほど難しくないはず。

BEMANI情報　まず最初の感想としては筐体が大きい！　ということだ。高さはⅡDXまでとはいかなくても、これほど大きいとかなり目立つ。この号が出ている頃には稼動していると思うが、通りすがりのカップルやギャラリーなんかが集まってくるのは間違い無さそう!?

1曲ごとに難易度変更可

MILDモードかWILDモードをプレイしているときに限り、1曲ごとに難易度を変更することができる。やり方は曲セレクト画面の右下に表示されている通りだ。センサーを左青、右青、左青、右青と入力すればOK。

とりあえず2曲保証

もうひとつうれしい配慮がある。DDRsolo2000と同じ「コイン制」が採用されている点だ。ゲームスタート時にプレイヤーはコインを3枚与えられている。1曲プレイするごとに1枚ずつなくなっていき、曲の途中で終ってしまった場合は一度に2枚なくなってしまう。つまり、途中閉店にならないで3曲まで進めれば3曲プレイでき、たとえ1面で死んでしまっても、3枚の中から2枚だけがなくなるが、まだ1枚残っているため、2面をプレイすることができるというわけだ。音ゲーはシステムが呑みこめない間に1面途中で終了！ ということも珍しくないので、これでひと安心だ。

最初はコインを3枚持っている。

まだゲームがのみこめず死にやすそう……。

しかし、1面で死んでしまっても……

2枚しか減らない。まだ1枚でもう1ステージプレイ可能だ。

ダンスマニアックスってどう?

DDR派のユーザーからビートマニア派、さらには今までビーマニシリーズを触ってなかった人たちにも楽しんでもらえるゲームに仕上がっているぞ。単純だけど、体を動かしていて楽しいし爽快感がある！ といった感じです。ただ普段運動不足のせいかTRIALモードを連ちゃんでプレイしたあとにはさすがに息切れ、さらに翌日は筋肉痛のコンボがまってました（笑）。はずかしいなんて言ってないで一度プレイしてみよう！ 目立てるし、きっと面白さがわかってもらえるはず！ 最後に曲のクオリティーはかなりいいと思います。とくにお気に入りのNAOKI氏の曲は最高です。

これさえやれば運動不足にはならない!? コナミさんは現代人の運動不足解消に大いに貢献（笑）。

いざプレイだ!

基本的なシステムはわかってもらえたと思うので、いざ実戦へ！ 最初にまずセンサーの位置を覚えることがもっとも重要。どういうふうに手を出せばしっかり反応するのだろうか?

赤（上面）に入力する場合、目の前にあるセンサー面から上に付いているセンサー面までの間なら、どこを通っても反応するようになっている（青の場合はセンサーの下面から地面まで）。

ただ、連続でオブジェが来るとセンサーから手を外しておくことが重要。連続して入力する場合には、手をかざしたままでは反応してくれないということだ。恥ずかしがらずに思い切って手を突き出そう。たとえ反応していても、センサーは最初の1回だけ入力されたままと判定してしまい、ゲージがどんどん減ってしまうぞ。そうならないために、まず手を往復させることを覚えよう。連続でオブジェが来た場合は往復させることによって、ミスを減らし、省エネにもなって一石二鳥というわけだ。

次に注意しなければいけないのが青を拾うときだ。筆者は身長が180センチくらいあるので、実際少し屈まないとセンサーに手をぶつけてしまう。そこで、常に低い姿勢をいつでも反応できるようにしたい。かといって見た目もやっぱり重視したいので、最初のうちはセンサーの練習も必要!?

同時押しが来たときなどは、こちらはセンサーの位置を覚えるまでは混乱するので、両手を使い、両手共に手前から奥へ手を出した方がいい。この方が安定するはず。

最後に、特定の曲での赤青（右上）赤（左上）青（左右どちらか下）の3つ同時押しする場合がある。これは手手足で入力するのが良いが、バランスがとりづらいので、うまく拾えない場合が多い。そこで、赤の2つは手を横にして2個〜肘で拾ってしまい、残りの1つをもう片方の空いている手で拾ってしまおう。こうすればスムーズに拾えるハズ。

さあ、これで基礎編はおしまいだ。要領が分かったら、後はひたすらやり込むのみだ！

赤の同時押しが来たらこうだ！

赤と青の同時押しは少し低い姿勢でこう！

かといって赤（上）に足を使うのは迷惑だからNG（笑）。

2人で遊ぶ場合、赤の同時押しなどが来たときに手が当たってしまうので注意しよう

青が来たときに足を使うのもOK！

2回目は手の甲を返すように往復させるのがミスも少なくやりやすいのでいい。

連続でオブジェが来たら、まず1回目は左へ向けて腕を振り……

BEMANI情報

恥ずかしいから、疲れるからといって手を大きく振らないと、センサーが意外に反応してくれない（自分だけ？）。今までビーマニシリーズを遊んでいる人なら、そんなに難しい譜面はないので、センサーを反応させる方法さえ覚えれば結構すんなり遊べるはずだ。8分5連や7連は、慣れるまで混乱すると思うので、前→後ろのみを使ってプレイした方がいいぞ。

Dance Maniax

モードセレクト大解説

ビーマニシリーズでは定番となりつつあるモードセレクトは、ダンスマニアックスでももちろんあります。選べる項目は全部で5種類。おなじみのMIRRORモードから、今回から新しくとり入れられたUPSIDE-DOWNモードなどを駆使し、自分なりにアレンジしてクールに決めろ！

プレイスタイル他

おなじみのものから今回から新しく採用されたものまで、5種類を好きなように設定できるようになっています。

MILD、WILD、TRIALの中から選択できる「ゲームモード選択」は、従来のタイトルでは各モードセレクト後に選択しなくてはならなかったのが、一気に選択できるようになっているので、スムーズにゲームを始められる。

2LINEモードでは上下どちらのセンサーを使っても入力受付してくれるようになっているので、パフォーマンスやアレンジをやりたい人なんかにはもってこいだ。

CROSSモードは見た目が[illegible]しいのだが、慣れれば[illegible]面白いハズで、目立てること間違いなしだ。

center

中央の2基を使ってより目立てるが、ダブルプレイを目指すならまずこれを。

センタープレイ[illegible]

double

[illegible]

難しい曲になると[illegible]で移動してプレイする必要[illegible]

PLAY STYLE

[illegible]

一を使用してプレイする上級者向けのハードなモード。

・center
中央2基（上下を含め4つ）のセンサーを使って、1人でプレイするモード。

LINE TYPE

・CROSS
赤と青のシーケンスがそれぞれ違う方向（上下）から流れてくるモード。

・Straight
通常通り同じ方向から流れてくるモード。

・2-lines
初心者向けの2ラインのみでプレイするモード。

・UPSIDE-DOWN MODE
赤、青が入れ替わって流れてくるモード。

・Mirror Mode
シーケンスが左右反転して流れてくるモード。

2-lines

上下どちらで[illegible]しても使っても青を使ってもOK。[illegible]

CROSS

赤と青、それぞれのオブジェクトを逆方向に目で追わなくてはいけないのでかなりハード。

コマンド

タイ[illegible]画面でコイン投入後に、矢印ボタンを2つ押したままにしてスタートボタンを押せばOK。DDRやドラムマニア[illegible]ミの音[illegible]で定番となりつつあるこのコマンド、今回も健在だ。

おそらくこの他にも隠し要素が用意されているはず!? 期待して待とう。

GAME MODE

[illegible]比較的[illegible]で、難易度は[illegible]設定されているの[illegible]の難易度[illegible]を上げた[illegible]。ドラムマニアで言うところの[illegible]一気に演奏[illegible]モード。個性豊かな全7コースが用意されている[illegible]

[illegible]だったらこちらに挑戦しよう[illegible]凶悪な難易度[illegible]

NON STOP MIX[illegible]様に相当ハードだ。持久力と体力も必要!?

MILD

WILD

TRIAL

MODE SELECT MENU

ダブルプレイモードは今回かなりお得な設定になっている。デフォルト3曲制のタイトル（DDR等）だと、大概ダブルプレイモードは1クレジット1曲で終わるのに対し、ダンスマニアックスでは2曲プレイすることができる。他のダブルプレイに比べると、結構最初からすんなりできて、楽しかったので、ぜひともチャレンジしてみてほしい。

Dance Maniax

DYNAMITE RAVE

DDRでも人気が高く、IIDXにも収録されているNAOKI氏のダイナマイトレイブがまたまた登場だ。曲の流れがこのゲームに非常にマッチしていて、もっとも曲にノリながらプレイできる曲と言ってもいいのではないだろうか。[illegible]中来る8分交互連打[illegible]に決めろ！

AFRONOVA PRIMEVAL

こちらもDDR3rdMIXからのナンバーだ。BPM200と[illegible]く、もっともハード[illegible]。WILDモード[illegible]の16分交互連打などは、[illegible]すら気合で乗り切る[illegible]なく最高難易度曲の1つだ。

Heaven is a'57 metallic gray

こちらはドラムマニアからのナンバー。MILDモードでは、[illegible]同時押しが何回も[illegible]し、全身を使ってプレイしなくてはならない。[illegible]所ではBPMが一段遅くなって[illegible]くなるなど、曲に合わせた[illegible]なかにくいところ。

おすすめ曲ピックアップ

過去に人気の高かったナンバーが、DDR、ドラムマニア、ビートマニア、IIDXなどからチョイスされている。さらには個性あふれるコナミオリジナルの新曲、ダンスマニアなどからも多数収録されているぞ。ここではその中から筆者の独断でおすすめのものをいくつかピックアップして紹介しよう。

MAD BLAST

これはダンスの曲なのか？　と本誌ライター一同が思わず突っ込みを入れてしまった曲。どちらかと言うと、ギターフリークスでプレイしたいといった私的な感想はさておき、かなり激しいハードロックなので、曲的にも、難易度的にも、かなりのものに仕上がっている。

BROKEN MY HEART

[illegible]ダイナマイトレイブやブリリアント[illegible]でファンの人[illegible]NAOKI氏の新曲だ。IIDXのCAN'T STOP FALLIN' LOVEを彷彿とさせるヴォーカル曲で、今回も非常にノリの良い仕上がりとなっている。筆者一押しなのでぜひプレイしてほしい。

舞えよ乗目！　みんなで楽しむダンスマニアックス

ダンマニって面白そうだけど、なんだか一人でやるのは気後れしちゃうナ……。そんな悩みを抱えているそこのチミ！　そういう時こそ、仲間を伴ってゲーセンへ行くんだよショウミの話。

3人同時に

お馴染みアルカディア公式ダンスチーム「THE・やぼったいズ（リーダー・はまー）」に、特別ゲストとして編集のしもでん（黄シャツ男）を加えた図。ごくごく自然にまとまった空気を形成しているのがわかってもらえるだろう

4人いっしょで

3人同時でもノリノリなのに、もう1人加えて[illegible]いほどのビート感を生み出す[illegible]まんねェ！　職場の[illegible]ンバーなどを誘って、みんなで楽しんでくれることを願って[illegible]

いよいよ発売さ[illegible]ダンスマニアックス[illegible]、誌面で見る限りではなかなか面白そうでしょ？

でも、実際にプレイしてみると、その面白さを語り尽くすには42GBのハードディスクでもちょっと足りないかナ？（EGWORD7.0[illegible]）といったところなのだ！

やはり、ダンマニの醍醐味を満喫してもらうには見てるだけじゃ駄目だ！　生でプレイしてもらうしかネェ！　ってのが正直なところですが、皆様の中には「プレイしたいんだけど、一人じゃちょっと恥ずかしいんだよね～」と躊躇してしまうキャラもおられることでしょう。

そこでお薦めしたいのが「ダンスマニアックス多人数プレイ」！　なのだ。

既存のビーマニシリーズのスタンダードスタイル[illegible]「2人同時プレイ」はともかく、このゲームなら3人同時でもごくごく自然にプレイ可能！

センターポジションに一人、両端のセンサーを一人ずつ担当すれば、ほーらステージもトライアングルフォーメーションのできあがり。

3人で手並み足並み揃えてスインギングすれば、ゲーセンでも話題のダンスチームとして認識されること請け合いだ！

センサーは合計で8個所あるわけ[illegible]最高8人までプレイできるゆえ、忍者キャ○ターじゃ一人足りないけど1[illegible]○ー「009じゃ[illegible]なぁ」などなど、幅広い遊び方も考えられるわけ[illegible]。

とにかく、多人数だと一層ノリノリで遊べるのがダンマニのよいところ。一人でももちろん面白いけど、2人でユニット、3人でパーティプレイ、そして8人でグループする[illegible]良し

BEMANI情報　さーて、次号のダンスマニアックスは!?　柵○郎日焼けサロンで大変身　柵太○渋谷になぐり込み　○太郎ダンスチームに入れるか!?　の3本立て。本人にも内緒のドキュメントを予定していまーす。んがんぐ。

ビートマニアハイパーインフォメーション

ビーマニシリーズを中心に世界が回ってる君のために、今回も耳より情報を一挙に放出！　今年の夏をCOOLに乗り切るための鍵は、ビーマニアイテムにあり!?

bemani CD IMPRESSON　pop'n music 4 arcade originals

INDEX

01 タイトルジングル
02 操作説明BGM
03 選択画面BG[illegible]
04 透明な[illegible]ニキュア/Kiyommy+Seiya
[illegible] 恋は天然/ナチュラルベア
[illegible] 時代を変えてくTeenage/馬場一嘉
07 Joy!/Reddy Yoko
08 TOON MANIAC/Theme from "TOON MANIA"
09 今宵Lover's D[illegible]
[illegible] Over The Rai[illegible]
ELECTRONIS[illegible]
12 Cry Out/good-cool feat.KoHey from Medical Trance Peach
[illegible] birds/Sana
[illegible] 愛言葉～アイコトバ/課長とマミち[illegible]ん
15 Nanja-Nai/NAO[illegible] k Lyric by [illegible]ジョージ
16 WE T[illegible]O ARE ON[illegible]ala Moore
17 夢添うてぃ/Y.Morio&MINEHAHA
18 HONEまで♡トゥナイト/goog-cool feat.Mickin'&Tackin'
19 君を壊したい/新堂敦士
20 ostin-art/ostin-art
21 Girls Riot/Political Trees
22 妖怪Zの唄/ナヤ[illegible]サーズ・バンド
23 赤いリンゴ/Lolipop Ton[illegible]aturing K
24 I REALLY WANT TO HU[illegible]OU～僕らは完璧さ～single edit/SUGI&REO
25 Quick Master・Millennium mix/act deft・Millennium project
26 Hi-Tekno・Millennium mix/Hi-tekno・[illegible]nnium p[illegible]ect
27 [illegible]ちがう[illegible]・Millennium mix/apresmidi・Millennium project
28 Top'n! Slap'n! Pop'n Music!/Popper Head
29 結[illegible]表示BGM
30 ゲームオー[illegible]ング[illegible]

Bonus Track

31 透明なマニキュア/kiyommy+Seiya
32 Nanja-Nai/Nao with k Lyric by 所ジョージ
33 HONEまで♡トゥナイト/goog-cool feat.Mickin'&Tackin'

ゲーム発売の興奮も冷めやらぬまま、ポッパーズ待望の1枚が登場した！

今回はオール新曲の超豪華版！　シリーズ最高との呼び声も高い「4」の魅力をあますことなく完全収録一ッ！

ポップンステージで新規参入したニューパワーと、既存のポップン楽曲が超イイ感じでクロスオーバーして、まったく新しいポップン新時代が到来したと言っても過言ではないでしょう。

特にオススメは、ポップン史上・最強クラスの破壊力を持つ「君を壊したい」（パワーフォーク2）!!　前作「何か変だ!」に続き、新堂敦士が手掛けた入魂の一曲！　攻めて攻めて攻めまくる問答無用のハイボルテージナンバーは、まさに「pop'n4」の代名詞的存在!!

ボーナストラックも収録し、俄然お買い得な1枚です！

発売日/2000年6月21日予定
価格/2,243円（税込み）

bemani CD IMPRESSON　beatmaniaIII new songs collection

INDEX

01 beatania III opening theme/dj nagureo
02 (practice) Instant Love/DJ KONAMI
[illegible] (Rave) ASK/RAM
[illegible] (trance) EAST MEETS WEST/RAM
05 (tekno) 12.4/RAM
06 (spiritual) qingdao/dj nagureo
07 (warpHouse) Jam&Marmalade/FinalOffset
08 (Eurobeat) Overwhelming/good-cool
09 (80's Soul) Devoted TO You/dj nagureo feat.Robbie Danzie
10 ([illegible]) 2tone/RAM
11 ([illegible]) Trust no one/thelonious monkees
12 (Hiphop) Rest my mind/dj nagureo feat.Doublecheese
13 (Lover's Reggae) my cherie amour/dj nagu[illegible] feat.sana
[illegible] (Drum'n Bass) All is vanity/good-cool
[illegible] (Rave) Cyber girl/good-cool
16 (Eurobeat) Twin Bee～Generation X～/FinalOffset
17 (SKA) Tondemo paradise/thelonious monkees
18 (JazzHiphop) Keep On Liftn'/dj nagureo
19 (Hiphop) BADBOY FLYGIRL/<game size>/Miss Mondy&Gury
20 (GarageHouse) Stay with me/dj nagureo feat.Robbie Danzie
[illegible] (J-pop) Shake it down/good-cool
[illegible] (House) Live together/good-cool
23 (House) A feeling of Love/yuhei shimizu
24 (JazzHouse) mnemoniq/youhei shimizu

Bonus Track

25 BADBOY FLYGIRL<full size>/Miss Mondy&Gury
26 Keep On Liftin'<kool edit>/dj nagureo

ビーマニエイジの最先端を担うべく宿命付けられたモンスターマシン『ビーマニIII』。その疾走感溢れるハイエナジーナンバーを詰めこんだオリジナルサウンドトラックが早くも登場した！

あらゆる時代とジャンルが錯綜し、まったく新しいテンションで形作られた新生ビーマニワールドは、一聴の価値大アリ！　つーか聴くべし。

今回、特に活躍がめざましいのは、常にシリーズのコアとなりシーンの先導者とも言える「dj nagureo」と、パワーリミクサー「good-cool」の2氏！　彼らが織り成す次世代型ビーマニサウンドがこれ1枚に凝縮済みなので、ファンのみならずすべてのゲーム小僧は速攻購入確定でしょう。

次はコナミ社内にひっそり埋もれているであろう『シティーボンバー』の音源を使ったリミックスを期待したいところDA！

発売日/2000年6月16日予定
価格/2,243円（税込み）

浜村通信も大推薦！

[illegible]

ビーマニポケット～猛虎進撃（もうこしんげき）～

「月に一本のビーマニポケットの新作を出す」と豪語していたコナミだが、有言実行を体現するが如く、今月も超強力な新作を繰り出してきやがった！

今回紹介するのは『ビーマニポケット～猛虎進撃～』!!　一見して分かるように、どこからどう見ても、阪神ファンなら速攻で購入するが天命と言いきれてしまう激虎アイテムである！

収録されているのは、虎キチなら誰もがお馴染みの曲ばかり！　銀河に響く応援歌「六甲おろし」を始め、球児御用達の「ヒッティングマーチ」「コンバットマーチ」などなど、球場の興奮をポケットサイズに凝縮してあるのだ！

今回は通常のモードに加え、プレイ結果で順位を競う「ペナントレースモード」や、ノムさんのシゴキを体験できる「千本ノックモード」といった、ユニークなゲームモードを搭載！　六甲おろしを自動演奏する「応援モード」という、小粋な機能も搭載してあるので、こりゃもう阪神応援団必須アイテムと言えよう。

[illegible]で六甲おろしを唄ったことがあるというディープなファンなら、迷わず買いDA！

収録曲
「阪神タイガース[illegible]歌-六甲おろし」
「ヒッティングマーチ一番」
「ヒッティングマーチ二番」
「好きやねんタイガース」
「コンバットマーチ」
「Go-Go！ トラッキー」
全6曲収録

はっきり言ってウル虎です

発売日/2000年7月27日予定
価格/[illegible]

[illegible]

BEMANI情報　今回紹介した「ビーマニポケット～猛虎進撃～」だが、このページの担当ライター（ケソ）が運良くタイガースファンであったため、極めてスムーズに紹介記事を書くことができた。コナミといえば巨人軍のスポンサーもやっていたような気もするので、「巨人バージョン」を出す際には、流血を回避するためにも、事前に編集部に連絡を入れて頂きたい。

新作の谷間だからこそ、既出のものを遊び倒しておくべし！

BEMANIシークレットコマンド道場

drummania 2ndMIX

●カスタマイズモード
・コイン投入後、セレクトボタンの左右を両方同時に押した状態、決定ボタンでスタートする。
カスタマイズできる要素は以下のとおり。
1. シーケンススピード（×1.0~3.0まで）
2. バックグラウンドフレーム（5種類）
3. コンボ表示位置（左、中央、右）
4. シーケンスタイプ（ヒドゥン、ランダム）
※4.は、タイトル画面で「ハイタム→ロータム→ハイタム→ロータム→ハイタム→バスドラム×8」を入力した時のみ有効。また、一度入力した後は電源を切るまで、再入力しなくてもカスタマイズできるようになる。

●シーケンススピード変更
1. 曲セレクト画面でバスドラムを素早く2回入力すると、最大×7.0までスクロールスピードが変化する（入力毎に0.5ずつ上昇、7.0後は1.0に戻る）。
2. ステージプレイ中、決定ボタンを押したままでセレクトボタンを押すと、×0.5ずつスクロールスピードが変化する（左で減少、右で上昇。1.0~7.0倍まで）。

pop'n music4

●隠し曲出現条件
・ホラー
1. 1ステージ目でMAXコンボの末尾を44にしてクリアし、2ステージ目で「ビジュアル」か「ビジュアル2」を選んでクリアする。
2. タイトル画面で「333111333」と入力後スタート。
・ブリットポップ
1. キャラクターをドナにし、2ステージ目にパンクを選んで80000点以上出してクリアする。
2. タイトル画面で「33997733」と入力後スタート。
・グループロック
1. 1ステージ目でアーバンポップかニューウェーブ、2ステージ目でJ-ポップ・フュージョン・アフリカ・キャンディポップ・ニューフォーク・クラシック2・キュートのいずれかを選んでクリアする。
2. タイトル画面で「6861379」と入力後スタート。
・スペシャルエンディング
1. 1ステージ目・2ステージ目のいずれかを、パーフェクトでクリアする。
2. タイトル画面で「2179223718」と入力後スタート。

GUITAR FREAKS 3rdMIX

※以下、「R、G、B……ネックボタン（赤、緑、青）」「P……ピッキングレバー」を表す。また、コマンドは曲セレクト画面で入力（エクストリームプラスのみ、モードセレクト画面で入力）。

●レフトハンドプレイ（左利きモード）
GGGGG
●リトル（使用ネックボタンがRとGのみになる）
RRRGGBBBP
●ファーストフロウ（シーケンススピード2倍）
RGBPP
●スーパーファーストフロウ（シーケンススピード4倍）
RGBPPRGBPP
●ヒドゥン（手前でバー消失）
RBGBRG
●スクリーン（衝立による完全バー消失）
RBGBRGRBGBRG
●ランダム（バー配置変更）
BGGRGP
●スーパーランダム（バー配置大幅に変更）
BGGRGPBGGRGP
●サドゥン（手前でバー出現）
GRBGBR
●バトル（共通シーケンスバトル、2P同時プレイ時のみ）
PGGP
●エクストリーム（高難度シーケンス、プラクティス以外で有効）
RBPGRBPG
●エクストリームプラス（究極難度シーケンス、入力後発生したモードでスタート）
BGBGPRRRGB

緊急告知！ beatmaniaⅡDXシリーズ最新作 楽曲募集！

beatmaniaⅡDX 3rdstyle OFFICIAL HOME PAGE http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/bm2dx3/

キミの曲がゲームになる！

楽曲・グラフィック・ゲーム性ともに、いまだファンの間で高い支持を得ているⅡDXシリーズ。その次回作が制作決定というだけでも嬉しいニュースなのだが、なんと！ 一般プレイヤーからもオリジナル楽曲を募集。採用されれば全国のアーケードシーンでキミの曲がみんなに遊んでもらえるという、夢のような企画が発表されたのだ！ 趣味で作曲して「これ、ビートマニアで遊べたらな～」なんて思ってた人、今まさにその夢が、手を伸ばせば届くところまで来ているぞ！

応募用紙・必要記入事項

1. 氏名
2. 年齢（20歳未満の方は、保護者の方の承諾を確認した上、署名を頂いてください）
3. 住所　4. 電話番号　5. Eメールアドレス
6. 職業／社名、学校名　7. [illegible]
8. 使用機材など
9. サンプリングCD等と、第三者の音素材を使用した場合その素材元とその使用個所を明記
10. 全ビートマニアシリーズの中で、好きな楽曲とその理由（いくつでも可）
11. 最も影響を受けたアーティスト
12. 応募楽曲について一言
13. [illegible]
14. よく行くゲームセンター

※より具体的な内容は、インターネット上の公式サイトで告知されています。
beatmaniaⅡDX 3rdstyle OFFICIAL HOME PAGE
http://www.konami.co.jp/am/bm2dx/bm2dx3/
メールでのお問い合わせ　am-info@konami.co.jp
※題名は必ず「2DX楽曲公募係」と書くようにお願い致します。電話等でのお問い合わせはご遠慮願います。

鼻歌作曲でもデビュー可能？

まずは応募資格から。

1. ビートマニアの面白さを理解する、ビートマニアユーザーの方
2. 国内外問わず、あらゆるプロダクション、音楽出版社、レーベル、制作会社などとアーティスト契約、作家契約を結んでいない、完全フリーの個人、またはグループの方
3. 応募の時点で、年齢が20歳未満の方は、保護者の同意が必要

たったこれだけ。音楽やゲーム開発についての知識や履歴は一切関係ない。2.が少々複雑だが、企業として作曲で利益を得ていないアマチュアの人全般が対象になる。この記事をいちプレイヤーとして読んでいるのであれば、まず問題なくクリアだ。
というわけで、さっそく具体的な応募要項を見てみよう。

1. まずは、自分の持てる技術と感性をすべて駆使して、イカした曲を作成！ 作曲に用いる機材は、基本的になんでもOK。
2. つくった曲（複数でもOK）を各種メディア（CD、カセットテープ、MD、DAT）に録音。
3. 応募用紙を作成し、必要事項（別掲一覧）を記入。
4. 曲を録音したメディアと応募用紙を同封し、
〒163-[illegible] 東京都新宿区西新宿[illegible]
コナミ株式会社 AM事業本部 [illegible]
ⅡDX楽曲公募係
まで郵送する。

こちらでやることはここまで。あとはdj nagureo、(Po) TAKAといった、コナミのサウンドスタッフによる審査を待つばかりだ。
ちなみに、合格した楽曲はサウンドスタッフ立ち会いのもと、デジタルスタジオにてプロのエンジニアによるミックスダウンが予定されている。ただでさえおメガネにかなった高レベルな楽曲が、さらにクオリティを上げて収録されることになるのだ！

注意事項

もっとも、どんな曲でも採用される可能性があるわけじゃない。以下に応募上の注意を挙げておくので、しっかりチェックしておこう。

●原則としてサンプリングCD、レコード・音楽CDなど、第三者の音素材を使用しないでください。使用した場合、その素材元とその使用個所を明記してください。
●応募作品の返却はいたしませんのであらかじめご了承ください。
●作品が採用される場合は、応募者の方とコナミ株式会社との間で契約を結んでいただきます。その作品のすべての権利は、コナミ株式会社に帰属します。
●採用作品の内容によっては、一部補作/変更する場合があります。御了承ください。
●合格水準に満たした作品がなかった場合、該当なしとさせて頂きます。逆に合格水準を満たした方が複数いた場合、その全員を合格とさせて頂きます。
●応募者は応募後にコナミ株式会社が開発、販売する商品について応募作品に対する著作権の侵害を主張しないものとします。
●次の事項に該当する作品は審査対象から除外したり、審査結果発表後であっても審査結果を取り消すことができます。
・募集要項に定められた規定に反する作品
・既発表の楽曲と同一または酷似した作品
・他者の知的所有権の侵害となる作品（応募後に侵害となった場合も含む）

楽曲の解釈の仕方にもよるが、アレンジやリミックスではなく、完全なオリジナルで勝負してくれってことだろう。むしろ、制限がこれだけということのほうが驚異的。
第1回受け付け期間は、平成12年7月31日まで（当日消印有効）。コナミもプレイヤーも、キミの才能を待っている！

攻略特集

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

Mr.DRILLER ………………………… 92
サイレントスコープ2 ………………… 94
マーズマトリックス ………………… 97

超初心者向け『MR.DRILLER』攻略指南も、いよいよ最終回！　ついに万札ドリラーを超えたケンジ君に課された試練「ミスタードリラー」の称号とは!?　そして、いよいよ発売になる家庭用ドリラーの情報、プレゼントもあるぞ!!　発売も間近の『InnocentSweeperSILENTSCOPE2』。今作のウリは、2人で協力プレイできるストーリーモードと、通信対戦モードがあるってこと。前作よりも取っ付き易く遊べるように改良されているので、街で見かけたら是非とも遊んでみてほしい!!　続く『マーズマトリックス』は4面攻略。本作に欠かせない稼ぎのポイントも解説していくぞ。そろそろ「スコアトライアル」への参加の準備はOK？　タクミさんからスコトラ参加者へのエールもいただいたので、気合いを入れていこう！

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

ブレイブブレイド ………………………101
パワーストーン2 ……………………104
MARVEL VS. CAPCOM 2 ………106

中級トップの『ブレイブブレイド』の発売から1ヵ月が過ぎ、巷ではスコア狙いのプレイヤーも増えてきた。そこで今月は、稼ぎに必要な要素である、1st～4th STAGEの「キャラクター早回しポイント」について解説。ステージ攻略は5th STAGE。今月でフィナーレを迎える『パワーストーン2』は、今までとは違った視点の「多人数プレイ」に注目してみたぞ。DCコントローラの使える「C型パネル」設置店情報もあるので、友達を誘ってワイワイと楽しんでみよう！　そして『MARVEL VS. CAPCOM 2』といえばコンボ。まだコンボネタをいきまっせー（とはいえ、誌面で紹介できるものは限られているけど）。今回は、5ゲージ消費をテーマとした贅沢コンボと、てごわいアシストをやっつける特殊なコンボネタで勝負！

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

メタルスラッグ3 ………………………110
サイヴァリア……………………………113
グレート魔法大作戦 …………………116

今回で攻略第3回となる『メタルスラッグ3』は、数多くの分岐点と高難度の道中、そして強力なボスが待ちかまえるMISSION4が舞台だ。ランダム攻撃のキツいボスを倒すための、撃ち込み調整目安を掲載しているので、参考にして欲しい。さて、続いてHARDコースの後半に突入した『サイヴァリア』は、今回ラストまで攻略するぞ。全ステージクリアは比較的楽にできるので、その後はぜひともハイスコアにアタックしてみよう。攻略連載が終わっても限界BUZZへの挑戦は終わらない。『グレート魔法大作戦』は今回で最終面に突入。敵の最終防衛ラインの突破からラスボス前までを攻略するぞ。ここまできたら、こちらもボムや残機などの総力を結集し、それらをすべて使い切るつもりで生き残り、ラスボスを引きずり出してやろう！

地底王国に行きたい！

超初心者向け攻略 後編：さらなる高みを目指して

前号のあらすじ：
ついにクリアを達成し、万札ドリラーとの対決に終止符を打ったケンジくんでしたが、彼の欲望はとどまることを知りません。より上達するために、ケンジくんはどんな修行を積めばいいのでしょうか？

　担当：京城＆善之字元帥　イラスト：きらり屋

タイムを縮めろ！

あれから、1週間が経過しました。今ではケンジくんのレベルはどんどん上がり、クリアは確実なレベルにまで成長しました。

「う～ん。ほぼ毎回クリアできるようになったのはいいんだけど、何か物足りないんスよね」

「ほう、意外と貪欲ですね」

「ガハハ、いいじゃねえか。それだけ向上心があるってもんよ」

ケンジくん、ゲンさん、万札ドリラーの3人は、すっかり仲がよくなっているようです。

「おそらく、物足りないというのはスコアのことでしょう」

「そう、そうなんスよ。ノーミスでクリアできたときのスコアは、いつも90万にちょっと足りないんスよ。このあたりが限界かなあ」

「確かにな。この1週間、ケンジのエア回収率はどんどん上がってる。むしろ取りこぼしてクリアすることのほうが少ねえだろ」

キラーン。そのとき、万札ドリラーのメガネが不敵に光りました。

「ふふふ。実は私もそう思って、ケンジさんのプレイ内容を私なりに分析してみたんです。すると、驚くべきデータがですね……」

「な、何スか、それは？」

「おう、早く言えよ」

「まあまあ。実はデータを集めていると、どのサンプルも千メートル到達時のスコアは、ほぼ同じになっていたんです」

「……どういうことッスか？」

「これは、エア回収のスコアが毎回同じで、ブロックの破壊点にもそれほど差はついていないということを意味しています。ケンジさんくらいのレベルになったとき、実際に差がついている要素は……」

「ゴクリ」

「クリア時のタイムボーナスなんです。なんと計算の結果、クリアタイムが10分を切ると、0.1秒につき50点ものボーナスが加算されていることが判明いたしました。これはつまり、タイムを1分縮めれば、3万点ものスコアアップにつながる勘定になるんです」

「ふむ。どうりでな」

「えッ！ ゲンさんも気付いてたんですか？」

「いや、俺の場合、ブロックを壊したとき10点入っていることに気づいたから、ブロックを根こそぎ壊したわけよ。すると……」

「どーなったんスか？」

「エア切れで死んだ」

ゲンさんの破天荒な攻略に、その後しばらく気まずい沈黙が続いたことは、言うまでもありません。

「……コホン。まあ、それはいいとして、スコアを縮めるカギがクリアタイムにあることはわかっていただけましたよね？」

「わかったッス」

「ではケンジさん、タイムを縮めるために、最も効率的な方法は？」

「え～っと、とにかく早く掘る！」

「それも確かに重要なんですが、実は最もロスになっているのは、エアの回収にかかる時間なんです」

「ホントっすか？ これ以上早くエアを回収するには、もう茶色ブロックを壊すしかないッスよ」

「それです。ケンジさんはエアを余らせ過ぎる傾向にあるんですよ。例えばエアを70％残してクリアしたのなら、あと3つは茶色ブロックを壊しても生き残れますよね？」

「なるほど」

万札ドリラーからアドバイスを受け、ケンジくんは積極的に茶色ブロックを壊しつつプレイします。

ポコポコポコポコ……

「おお、こりゃ早いッス！」

ケンジくん、その日は首尾良く自己ベストを更新できたようです。

エアは下で待て！

エアを取る時は、エアアイテムが落下してくるのをただ待っていては時間の損。状況にもよるが、どんどん真下に掘り進み少しでも距離を稼ごう。

また縦穴にどんどん落ちていくのが、タイム短縮の大きなポイントだ。縦長ブロック壊して、ガンガン飛び降りていくことを心がけよう。

エアの下側の足場をしっかり確認して、

エアの下にあるブロックを壊して、下に掘り進んでエアをキャッチ。

エアが落下してくるのが確定しているときは、どんどん下に掘り進んでいって時間を稼ごう。

エア2重取り

点数稼ぎの最終手段それが「エア2重取り」だ。これはエアアイテムを取った瞬間に各レベルをクリアすると、1個のエアアイテムが2個に増えるという現象。点数だけでなく、エアの量もちゃんと2個分増加。タイミングはシビアで、成功タイミングはわずか1フレームしかない。

①落下してくるエアの真下へ　②自機を下に向けて待つ
③この瞬間にボタンを押す　④2重取り成功！

カンストはドリラープレイヤー究極の目標だ。

ゲー事典　なんと連射装置無しで5分を切るプレイヤーの存在を確認！　連無しカンストも夢ではないか？　連射装置無しでカンストを達成した方は編集部「ドリラーカンスト係」までご一報を。

お家でドリラー

次の日の夕方、ケンジくんとゲンさんは、いつものように工事現場で仕事を進めていました。
「ケンジ、そろそろ上がるぞ」
「すっかり日も暮れましたしね」
「今日は俺ん家に来いよ。家庭用のMr.ドリラーが出てんだ」
「本当ッスか？　行くッス！」
ゲンさんは、奥さんのシズエさんと、愛ちゃんという娘さんと3人で暮らしています。
カラガラガラ……
「おう、帰ったぞ」
「パパ、おかえりなさい！」
「お疲れさま。あら、ケンジさん、いらっしゃい」
早速リビングに移動した2人は、発売されたばかりのプレステ版Mr.ドリラーを始めました。
「へぇ～。アーケードモードはゲーセンとまったく同じですね」
「これからは家でも練習できるな」
「そうっすね。でも、ゲーセンでやってたからこそ、万札さんとかと知り合えたわけだし、コミニュケーションの場としてのゲーセンも、やっぱり捨てがたいです」
「おう。たとえアーケード版と家庭用がまったく同じでも、置いてある環境が変われば面白さの質も違ってくる。家庭用をやり込んで、ゲーセンで披露、ってのがゲーマーの正しい道だろうな」
その日、夜のふけるまでゲンさん宅で遊んだケンジくんは、次の日速攻でプレステ版Mr.ドリラーを購入し、ゲーセンでもお家でもドリラー漬けの毎日を送りましたとさ。
（おしまい）

ゲームボーイ版ドリラー

何とMr.ドリラーは、携帯用ゲーム機のゲームボーイにも登場。ちらつきもほとんどなく、小さな画面でも十分にドリラーの魅力を味わえるので安心してほしい。
気になるゲーム内容のほうは、少々上級者向けといった感じ。アーケード版とは、横方向のブロック数が少ない点「Xブロック」と、茶色ブロックを破壊したときのススム君の硬直時間が長い点に違いが見られるため、アーケード版のように茶色ブロックをガンガン壊して進むプレイスタイルではすぐに手詰まりになってしまうぞ。
真のマニアなら、完全移植のPS／DC版と、上級者向けのGB版をどちらも購入するべし！

よ～く考えてプレイしないと、すぐに手詰まりになってしまうぞ。

小さな画面でも雰囲気出てるよね。場所を気にせずプレイできるのは嬉しい！

PS・DC版ドリラー

ドリラーファン待望のこのPS／DC版だが、気になる移植度の方は完璧！　通常のアーケードモードに、家庭用オリジナルの「とことんドリラーモード」「タイムアタックモード」の2つのモードが加わった盛りだくさんな内容。アーケード版でさんざんやりこんだ君も、買って損はないよ。
では、各ゲームモードの説明。

●アーケードモード
その名の通りアーケード版そのままのモード。地底王国目指して掘り進んでいこう。
家庭用でやり込んでから、ゲーセンデビューってのもいいかも。

●とことんドリラーモード
残機1機のみで地底の奥深く、どこまでも掘り進んでいくモード。リプレイ機能もあり、ミスしたときの原因や状況を見直してチェックできる。復習にもってこいだね。

●タイムアタックモード
決まったブロック配列を最短時間でクリアしていくこのモードは、さしづめ「詰めドリラー」といったところ。頭をフル回転させて色々な面をクリアしていこう。
このモードで登場するタイムボーナスアイテムは、取るとクリアタイムを縮めてくれる効果がある。最速を狙うなら、当然全回収を狙っていきたいところ。あっと驚く意外な解法があるステージも。

また上記以外にもDC版だけの特徴として「インターネットモード」があり、「ミスタードリラー」webページ」と接続して、様々な情報コンテンツにアクセスすることが可能。このwebページはソフトの発売と同時に運用がスタート。ここでしか見られないマル秘情報にも期待がふくらむね。

すべてがアーケード版そのまま。ついにお茶の間にドリラーが！

どこまでも掘り進んでいく「とことんドリラー」モード。めざせ1万メートル！

中にはこんなステージも。知力を振り絞って挑戦しよう。

一撃で撃ち抜け！

Innocent Sweeper
SILENT SCOPE 2™

協力プレイや対戦プレイが可能になった、サイレントスコープ2。テロリスト排除に向かうか、ライバルと決着を付けるかは君の自由だ。

担当：狙撃手[illegible]いももやん

スコープに注目！

スナイパーというマニアックなポジションを題材にした「サイレントスコープ2」。通信機能が加わり、広がる要素が一気に増えた。

さらに今回はスコープの仕掛もいろいろ追加され、ゲームを盛り上げてくれるのだ。スコープの機能は「X-RAY機能」「サーマル（熱感知）機能」「暗視機能」の3種。どれもストーリーモード専用で、ここぞという状況がやってくれば自動的に切り替えてくれるのだ。新しい[illegible]感を[illegible]。

光を増幅し見ることができる暗視モード。暗闇に潜む敵を素早くキャッチできるのだ。

温度で敵を察知するサーマルモード。温度差が激しいところで発揮する。

人体だけでなく、薄い壁までも透視することができるX-RAYモード。隠れた敵も発見できるのだ。

ヘッドショットを狙え！

頭を撃ち抜く、ヘッドショット。難しいが、重要なテクニックだ。ストーリーモードでは、ヘッドショットで倒すとスコアが高くなり、ボス戦では一撃で倒すことができる。対戦でも3ダメージと強力だ。

狙いは素早く、正確に合わせろ！ 序盤の敵は反応が鈍いので、確実に頭を狙ってスコアを稼ごう。

ヘッドショットは高いスコアになるだけでなく、ボス戦では一撃必殺の効果もある。覚えておこう。

GAME MODE は3種類

STORY

このゲームのメインとなる、ストーリーモード。指令に従い、ミッションをこなしていくのだ。キャラクターは2人おり、選択するキャラによって狙撃シチュエーションが異なる。

2人通信プレイも可能なので、お互いをカバーして的確に敵を排除していこう。意志の疎通が大切だぞ。

STORYでは体力よりもタイムの減りが深刻なので、敵を素早く正確に仕留める技術を身につけてほしい。

SHOOTING RANGE

出てきたターゲットを次々と撃ち抜くゲームだ。限られた時間の中で、いかに多くのターゲットを倒すことができるか？ 単純だが、非常に熱くなるぞ。

ターゲットは規定数倒すと種類が変わり、後半には人質を抱えたものや、一般人のターゲットも出現するぞ。判断力が試されるだろう。

人質を取ったターゲットが出現。犯人だけを撃ち抜け！

いわゆるマンターゲットと呼ばれる的。焦らず確実に。

DUEL

対戦は3種類のステージが用意されており、どれかを選んでゲームスタートとなる。シチュエーションにもよるが、相手を見つけて撃つという単純明快なルールだ。

しかし、隠れたスナイパーを探すのは至難の業。一般人も至る所に混じっており、なかなか見つけられないだろう。

相手のライフを0にしたら1ラウンド取り、2ラウンド先取で1マッチ勝利となる。これで3マッチ先取したほうが勝者となるのだ。1マッチ中はタイムが継続され、1ラウンド終了してもタイムは回復しないので注意。

素早い策敵が勝利の鍵となるだろう。

対戦では橋を挟んでの空中戦もあるのだ！

SS2ちょこっとマナー

手に汗握るスナイパー戦。これからの季節、ハンカチは用意しておこう。後の人のことも考えてね。

頬の当たる部分にハンカチを置いておこう。

[illegible]にするならグローブも用意しておこう。

[illegible] サイレントスコープ2は通信機能が特徴だが、ゲームモード選択時にちょっとだけ注意が必要だ。同時にゲームを始めてモード選択時に、お互いに同じモードを選ばないと協力プレイや対戦にならないのだ。DUELも同じステージを選ばないと、CPUとの対戦になってしまうので注意しよう。シューティングレンジでは対戦（競い合い）プレイができるぞ。

極寒の化学兵器研究所に潜入せよ！ 寒冷迷彩は発見しずらいぞ。

地下内に潜入成功。配電盤を破壊して、明かりを落とせ。

これが配電盤だ。最初に破壊し混乱を招くのだ。

箱の向こう側に人影(?)が見える。とりあえず撃って見ると

箱越しに…とができるのだ

STAGE 2 某国、閉鎖された化学兵器工場

拘束された指導者の解放を要求するテロ組織が大量殺戮兵器であるVXガスミサイル試作機強奪のため、旧体制下の某国の遺物であり現在は閉鎖された化学兵器研究所を占拠。英国を標的にするそのテロ組織の行動を追っていた英国政府は、対テロ特殊部隊を謀略阻止及びミサイル奪還の任務に向かわせた。

しかし、部隊は任務遂行中に消息を絶ってしまう。事の重大さを察知し最悪の事態を想定した政府は消息を絶った部隊の捜索と応援、状況によっては抹殺のため、急遽第二次攻撃部隊を組織し、ファルコンを任務に就かせた。だが政府が向かわせたのは彼だけではなかった…。かつては対テロ特殊部隊に所属していたのだが、その攻撃的な性格により危険な単独行動に走り、部隊を生命の危機に晒した事及びその過剰攻撃がもとで、現在は拘束されている、囚人と化した元特殊工作員「ジャッカル」である。

自国対テロ特殊部隊の殲滅もしくは蜂起の情報漏洩と敵組織の強大な武力と報復を恐れる政府。敵組織の情報に通じているジャッカルを動かすため、彼の妹であるローラが消息を絶った部隊の化学兵器の研究者として参加しており、人質になっていることを告げる。囚人である彼の力を利用し、組織の抹殺を条件に一時釈放し極秘裏に任務に就かせた。但し逃亡を目論んだ場合は即刻射殺である

殲滅したと思われた部隊は密かにテロ組織と金銭取引きし、作戦中にエンジニアと研究者を人質に蜂起し、テロ組織に寝返っていた。

我々の国家を狙うテロ組織が、VXガスミサイル試作機を強奪するため、某国の化学兵器工場を占拠した。

そこは閉鎖されたはずでは？ 奴らは研究が極秘裏に継続されていたのを知っている。
何故俺を？ 御自慢の精鋭部隊を何故動かさない？
我々の部隊は制圧任務遂行中消息を絶った。部隊を捜索し、状況によっては抹殺する為に君の腕が必要だ。女王陛下もそれを望んでおられる。
気は進まんが、断っても意味ないかろう…。奴は誰だ？

気を悪くせんでくれ。お前のパートナーだ。わかっている。お前が誰も信用しない事は。

だが我々は彼の力が必要なのだ。もし彼が逃亡を謀ったら迷わず引き金を引け。彼は危険な男だ。気をつけてくれ。

ローラ？……何故彼女が……。

彼女は緊急事態の対策チームとして作戦に参加していた。そして彼の妹だ。人質になっている可能性が高い。

基地内に美女発見！ スコープで確認すれば、…の回復だ。

…もテロリストが！ 頭上のフックを…敵を倒すぞ！

このフックを素早く狙おう。高得点だ。

BOSS登場!!

ステージ2解説

雪原の中の化学兵器研究所。そこを占拠するテロリストたちはホワイト迷彩を装備し、雪中にとけ込んでいる。スコープと肉眼を駆使し、見逃さないように注意しよう。

このステージからジャッカルとファルコンでシチュエーションに差が出はじめる。遠距離からサポートするファルコン、積極的に接近するジャッカルといった感じだ。

施設内に突入し配電盤を破壊すると明かりが落ち、XRAY（X線透視）スコープに切り替わるぞ。骨まで透けたテロリストを撃ち抜け！ 人質も透けてるから、間違って撃たないように。

ステージボスは、火炎放射器で攻撃してくるアマゾネス、TANYA。火炎で見[illegible]いが[illegible]だが、画面端に逃げた時にヘッドヒットを狙ってみよう。

そして彼女は業火の中に消えていった……

ヘッドヒットが成功すれば、一撃で倒せるぞ。動きを読もう。

火炎放射器を使う前に、撃ち込んでしまおう。

秘密の覗き穴 今回の攻略はここまで。次回はステージ2以降を紹介していこう。ミッションは雪山、空港、ジャングル、オペラ劇場と変化に富んだステージ構成になっているぞ。2人のスナイパーは卑劣なテロリストたちから、人質とミサイルを奪い返すことができるのか？ さらに困難になるミッションを楽しみにしていてくれ！

リスクを背負えば最大チェーンが見えてくる

HYPER SOLID SHOOTING

MARS MATRIX™

マーズマトリックス

Text：善之助元帥

スコアを狙うなら先に進むことはもちろん、過去のステージパターンを見直すことも忘れてはだめだ。意外な稼ぎどころが見えてくるかも知れないぞ

スコアトライアル参加者募集!!

入賞賞品はコレだ!!

スコアトライアル入賞賞品一覧

順位	賞品
1位	ビデオ収録権、タクミスタッフ寄せ書き、ほか豪華特別賞品
1位～3位共通賞品	賞状、トロフィー、ドリームキャスト本体、ほか豪華賞品
1位～3位、10、20、30、40、50位（飛び賞）共通賞品	CFC一年間無料入会権、ポスター及びチラシ

応募して、豪華賞品をゲットしよう!

ステージクリア時のボーナスについて

マーズマトリックスでは、ステージクリア時に3種類のボーナスが加算されている。今回はそれぞれのボーナスの算出方法を紹介しよう。

まずはレベルボーナス。これはステージクリア時のレベル×経験値×100点で計算されている。このためクリア時にキリのいいレベルがかかるようなステージでは、ほんの少し経験値稼ぎが甘いだけで大幅に差がついてしまう。その傾向は、巻でレベル3～4の微妙ラインでクリアされるステージ1などに顕著。

次にシュートダウンボーナスについて。これはそのステージでの撃墜数×経験値×10点が加算される。敵を倒せば倒すほどボーナスも増えるので、ある意味最もわかりやすいボーナスといえよう。ただし、経験値を稼ぐためチェーン狙いに集中していると、どうしてもキューブを出さない敵は無視しがちになるので、意識してザコ敵を破壊するパターンを作れば意外に差が出るボーナスかもしれない。

最後のタイムボーナスは、ボス戦での残りタイム×経験値×100点が加算される。ボスを早く倒せればそれだけボーナス点も増えるというわけだが、粘ったほうが経験値を稼げることもあるため、どちらを優先させるかの判断が難しい。前作にあたるギガウィングでは、前半ステージでは経験値稼ぎを、後半ステージではタイムボーナスを重視するのがセオリーになったが、果たしてマーズマトリックスではどうなるのだろう。

RESULT

経験値が高くなった後半ステージは、クリアボーナスも膨大になる

CAPCOM & ARCADIA共催
MARS MATRIX スコアトライアル申請受付中!!

8月1日（必着）最終締切

タイムスケジュール

日程	内容
6月9日	ゲーム稼働開始&受付開始
8月1日	最終締切
8月上旬	於大阪賞品授与&CFCビデオ収録
8月下旬	CFCビデオ配布
8月30日	最終結果発表

イベント内容

- 『マーズマトリックス』を使用した高得点競争
- 最終結果を本誌8月30日発売号にて発表
- 最終締切8月1日（必着）
- 最終締切時の入賞者には賞品を授与。最終締切時の優勝者は大阪・カプコン開発ビルにご招待。賞品の授与と、プレイのビデオ収録会を行ないます（※1）。その映像はCFCビデオで広く公開。収録の様子は本誌でも掲載し、その栄誉を讃えます。

栄光のプレイをビデオに！

※1：交通費は支給。どうしても来られない方のために、任意参加とします。

ルール

MOSQUITO 01（赤）もしくはMOSQUITO 02（青）を使用した高得点競争

1位～3位、そして10位、20位、30位、40位、50位に賞品を授与します。

- ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置は、連射装置だけが認められます。
- 申請は規定の用紙に記入して、8月1日までに下記宛先に送付することで受け付けられます。
- 申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に、必要事項の記入をお願いしてください。

送り先はこちら ▶▶▶ 〒154-8528東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「マーズマトリックス・スコアトライアル係」

申請用紙はP68に! みんなの参加を待ってるぞ～!!

MARS MATRIX開発者からスコアトライアル参加者へ……。

今回特別にマーズマトリックスの開発者の方から激励の言葉をいただいたぞ。深く心に刻もう!

プロジェクトリーダー兼プログラマ

株式会社タクミコーポレーション
西 敬史
「カウンターストップを狙えるもんなら狙ってみなさい（笑）」

株式会社タクミコーポレーション
竹蔵 健
「難度にめげず、がんばってハイスコアを出してくださいね!」

サブリーダー兼CGデザイナー

次号、開発者インタビュー掲載予定!

放出はボスに重なって!：吸着バリアでボスにとどめを刺すときは、遠距離から放出弾を当ててしまうと出現するキューブが大幅に少なくなるおそれがある。これを解決するには、放出したすべての弾が「同時に」当たるように、ボスに重なって弾を放出するといい。どうもうまくとどめが刺せないという人は、ぜひ試してみよう。

STAGE 4

スレイブこそが真のライバル！

敵巨大戦艦群との戦闘がメインとなるステージ。どうしても戦艦の砲台からの攻撃に目を奪われがちだが、真の敵は同時に出現する「スレイブ」だ。

ステージ4に出現する小型/中型の敵

	HOVERSCOUT ホバースカウト		BOOME ブーメ
	DRAGONFLY ドラゴンフライ		SLAVE スレイブ

巨大戦艦

経験値を稼ぎながら、編隊中央でグラビティホールボム

C区間（キャラ回し時のみ）

画面右上から

画面右下から

画面左下から出現。

中ボス

スレイブ大量出現。中ボスに備え、バリアは温存しておくこと。

B区間

A区間

バリアを使ってもよい。

出現と同時に破壊せよ！

ステージ4で最も手強いのは、青いザコのスレイブ。この敵は高速の連続弾を延々と連射してくるので、できるだけ攻撃を始める前に破壊したほうがいい。幸い、スレイブ自体の耐久力は低いので、出現位置さえ覚えればショットだけで倒せるはずだ。

横からスレイブに攻撃される形が一番危ない。延々と逃げ回るはめに……。

A区間

開幕からかなりの難関。スレイブとブーメの編隊から攻撃を受ける。なるべく画面一番下のラインでショットを撃ち、スレイブが出現すると同時に倒せるようにしておこう。ここを抜ければしばらく安全なので、弾避けが不安なら吸着バリアを使うのも手だ。

画面上に多数のスレイブが残ってしまったら、吸着バリアを使っていくこと。

B区間

ステージ中盤は、2機の中型戦艦との戦闘が中心となる。戦艦自体の攻撃はそれほど厳しくないが、やはり問題になるのは、ところどころに出現するスレイブ。ここでは、クリア重視とスコア稼ぎ重視とで攻略の方針が大幅に違ってくることに注意すること。

まず、クリア重視の場合。戦艦よりもスレイブを優先して破壊しよう。スレイブの出現場所はすべて決まっているので、パターンさえ覚えてしまえば1発も弾を撃たせることなく倒すことも可能だ。

これに対してスコア稼ぎの場合、戦艦の各パーツが出すキューブをこまめに回収し、チェーンをつないでいくことが重要（各パーツが出すキューブのサイズは右図参照）。特に戦艦主砲が出す+10キューブは、チェーンの持続時間が大幅に延長されるので、なるべく引きつけて回収するように。2機めの戦艦で、逆サイドからスレイブが出現する場面のチェーンをつなぐのはかなり難しいが、きちんとパターン化して切り抜けよう。

クリア重視なら攻撃はショットを中心に。キャノンを使うと逆に難しくなる。

道中の中型戦艦について

船橋 何の攻撃もしてこないが、破壊するとエンジンが先に爆発して+5キューブを2つ出し、その後戦艦全体が爆発して+50キューブを出す。

後部砲台 自機を狙う4連弾。+3キューブを出す。

側部砲台 4ウエイの弾幕は自機を狙っていないことに注意すること。+3キューブを出す。

主砲 青弾3ウエイによる攻撃。壊すと+10キューブを出す。

破壊可能パーツ 壊すと+3キューブを出す。攻撃してくることはない。

中型戦艦地帯を抜けると、中ボスが出現。中ボスはなるべく早く倒したほうが、その先に出現するザコ敵の数が増えるため、スコアを稼ぐ人は速攻破壊が至上命題となる。

攻略パターンは、中ボス最初の攻撃の際に十分ピアシングキャノンを当てておき、攻撃が変化したら吸着バリアを発動。あとはギリギリまで吸い込んだ弾をボスに重なって放出すれば倒せるはず。もし倒しきれないという人は、ピアシングキャノンでの撃ち込みが甘い可能性が高い。

また、中ボスは倒すと1UPアイテムを出す。次の敵が出現する前に回収しておこう。

事前の撃ち込みが十分なら、2つの攻撃に対して吸着バリアを使えば倒せる。

中ボス"クリュセ5"

2つの攻撃に対して吸着バリアを使うかが問題だ。

ゲー事典 中ボスからのチェーン：吸着バリアで吸い込んだ弾で中ボスを倒した場合、小さなキューブが大量に散らばるが、スコアを稼ぐ場合はキューブを一気に回収してはダメ。ギリギリまで引きつけて回収すれば、左から出てくるドラゴンフライ編隊にチェーンをつなぐことができる。きちんとやればかなりの差がつくポイントだ。

この区間の敵は、基本的に中ボスのキャラ回しとして出現する（中ボスを倒すタイミングによっては、敵の出現数がマップよりも少なくなる可能性があるということ）。とりあえず、中ボスは最速で倒したものとして話を進めよう。

この区間における経験値稼ぎの焦点は、＋5キューブを放出するドラゴンフライをいかにたくさん倒すかである。ドラゴンフライ編隊は全部で3ヶ所から出現するが、中でも中ボスを倒した直後、画面左下から出現する編隊は最大の稼ぎどころ。出現位置に張り付いてキューブを回収すれば、経験値増加量はここだけで＋300以上になる。うまく立ち回れば続く右上からの編隊にもチェーンがつながるので、チャレンジしてみよう。

左下から出現するドラゴンフライ編隊に撃ち込む。しばらくここで稼ぎ…

中ボスを破壊して1upアイテムを回収したら、この位置でショットを連射。

右上から編隊が出てきたら一瞬だけ吸着バリアを使い、画面右端まで移動。

今度は右下からの編隊。クリアだけが目標の人は、ここで左に切り返そう。

ドラゴンフライ編隊の次は、赤いホバースカウトが大量に出現するエリア。

ホバースカウトの弾幕がきれいに揃ってきたら、次第に前へと移動して…

編隊の中央でグラビティホールボム。楽にチェーンをつなぐことができる。

巨大戦艦“タルシス”について

船体の各所に大型の砲台を装備した巨大戦艦“タルシス”。ここでは強制的に画面のスクロールが進む中、砲台を各個撃破していく必要がある。それぞれの砲台と戦う順番は写真のナンバーに示した通り。②と⑤の砲台が少々手強いので、吸着バリアを使って切り抜けよう。また、スコアを稼ぐ人にとって最も重要なのが⑤の砲台。壊せば破壊跡から延々とキューブを出し続けるので、破壊までの時間を短縮すればそれだけ獲得経験値の量が増えるはず。

④ ピンク弾5ウエイ＋全方位への青弾で攻撃してくる。ピアシングキャノンで速攻破壊せよ。

③ 耐久力は低い。ショットを連射しているだけでも十分倒せるはず。

② 弾幕が厳しいので、ある程度ショットで撃ち込んだ後に吸着バリアを使って倒す。

① ピンク弾4ウエイによる攻撃。1号機は正面方向に弾幕が薄いので、ピアシングキャノンで撃ち込もう。

⑤ 事実上の主砲。大量の弾をばらまいてくるので、こまめに吸着バリアを使いつつショットで撃ち込もう。破壊すると＋1のキューブを延々と出し続ける。

⑥ 攻撃パターンは左サイドの砲台と同じ。すでに主砲を破壊しているのなら、この砲台からの攻撃は回避に徹してキューブ射出口に重なり、ひたすら経験値を稼ぐ手もある。うまくすれば、ここだけで経験値増加量は＋600近くにもなるはずだ。

破壊可能箇所

ゲー事典 **タルシスの主砲・補足**：主砲の破壊跡に重なってキューブを回収しているとき、右翼砲台からの攻撃をどうするかが最大の問題。主砲の破壊跡に重なったままなので自由に動くこともできず、かなり厳しい弾避けを強いられる。とりあえず、グラビティホールボムを使えばしばらく安全を確保できるので、積極的に使っていこう。

STAGE4BOSS ROSSO

沈みゆく巨大戦艦タルシスの中から現れた大型複翼機・ロッソ。これまでのボスにない機動性とトリッキーな弾幕がプレイヤーを窮地に追い込む！

ロッソの特徴と対策

これまでに出現したステージ1～3のボスは、一定のダメージを与えると必ず攻撃モードが変化していた。しかしこのロッソは、与えたダメージの量に関わらず、必ず決まった手順で攻撃してくる特徴を持つ。これは、パターンを覚えやすいという意味ではありがたいが、裏を返せばダメージを与えて難しい攻撃をキャンセルすることができないということでもある。さて、時間切れまでのロッソの攻撃は全部で7種類。具体的な攻撃内容は下に示した通りだが、このうち④と⑦の攻撃は非常に難しい。できるだけ効率よくダメージを与え、④の攻撃の前には倒したい。そして、ダメージ効率を上げるためには、弾数の多い攻撃に対して吸着バリアを使用していく。このとき、吸着バリアはなるべく小刻みに使い、ゲージを短時間で回復させることを心がけよう。特にモスキート01の場合、ショットパワーが弱いため、吸着バリアで与えたダメージが少ないとどうしても長期戦に持ち込まれやすい傾向にある。

ボスの動きが速いので、せっかく吸い込んだ弾をムダにしないように注意。

遠距離から撃ち込むケースが多いため、モスキート01ではパワーが不利に。

①変則3ウェイ
残時間77秒

中央列がムチのような曲線を描くため、弾幕の中心を見切りにくい。避けるなら弾同士の間隔が広い、画面端付近のほうが安全だ。また、ボスはこの攻撃の際、大きく左右に移動しているので、なかなかショットを当てにくい。ゲージが溜まっているなら吸着バリアで攻撃しよう。

曲線を描く中央列に惑わされてはダメ。必ず端で避けること。

ゲージが溜まったら、吸着バリアで大ダメージを狙っていく。

攻撃②：挟み弾＋大量低速弾
残時間66秒

画面全体に低速の青＆ピンク弾をばらまく。一定間隔で自機を挟むような幅広の2ウェイも撃ってくるので、大きく移動しようとするのは危険。挟み弾はボス正面にいれば当たらないので、腰を据えて弾避けに専念すること。当然、ゲージが溜まったら吸着バリアを使っていく。

正面に構えて弾避けに専念。常にショットも連射すること。

挟み弾も一緒に吸い込めば、かなりのダメージを与えられる。

攻撃③：回転弾＋青弾3・4ウェイ
残時間53秒

左右の翼から、間隔のまばらなピンクの回転弾と青弾の3・4ウェイによる攻撃。弾避けは画面中央より端のほうが楽だが、端で避けていてはショットで撃ち込めないのが悩みどころ。ここまでのダメージ効率にもよるが、この攻撃に吸着バリアを使えばボスを倒せることが多い。

ダメージ効率を考えるなら、中央で弾避けしつつ撃ち込もう。

なるべくこの攻撃までにボスを倒せるようにしておこう。

攻撃④：青弾2列×3ウェイ&密集ピンク弾
残時間42秒

自機を狙わない青弾の3ウェイに、自機を狙うピンク弾が加わった攻撃。ボスは左右に激しく動くため、青弾が画面中にばらまかれているような感覚におちいる。画面端でピンク弾に追い詰められることが多いので、常に吸着バリアを張れるように準備しておこう。

攻撃⑤：高速移動＋大量低速弾
残時間31秒

いったん画面外に消えたボスが高速で画面を横切りつつ、大量の青弾をばらまく。ボスは①左下→中央上②右下→左上③中央上→中央、の順に出現するので、あらかじめ出現位置から離れた場所に移動しておこう。吸着バリアで攻撃するなら、③のときが狙い目だ。

攻撃⑥：極太レーザー＋扇弾
残時間22秒

画面中央で停止したボスが極太レーザーを照射し、同時に扇弾を撃つ。弾避け自体は難しくないが、レーザーが邪魔でショットが当たらないため、攻撃は吸着バリアで行なうこと。どんなにダメージ効率が悪くても、この攻撃が終わる前にはボスを倒せているはず。

攻撃⑦：挟み弾＋大量低速弾＋小型機射出
残時間15秒

ボス最後の攻撃。②をさらに激しくしたような弾幕に加え、自機を追尾する小型機まで射出してくる。小型機はショットで破壊可能だが、接触するとミスになるので注意。まあ、普通にプレイしていればこの攻撃パターンを目にすることなどまずないだろうが……。

ゲー事典　ザ・隠れキャラクイズ：ステージ2に出現した隠れキャラの"やかん"だが、何とステージ3にも出現するとの情報をカプコンさんからいただいた。今回はあえて正確な出現条件は伏せておくので、ぜひみなさん探してみてほしい。正解は次号で発表の予定だ。大ヒント→ステージ3序盤のある建物に秘密が……。

BRAVE BLADE ブレイブ ブレイド

「ソロモン」へ進行せよ!

スコアアップを狙うためのテクニックから、ステージ5の道中&ボスまでを一気に攻略していくぞ!!

TEXT：伊勢猫

速攻で破壊！ キャラクターの早回し

高得点を目指していく上で、非常に重要なシステムの1つでもある「早回し」。より多くの勲章を出すための方法とは？

特定の敵機を素早く倒していくことによって、その出現数を増やしていく「早回し」と呼ばれるテクニック。前号の記事内でも少しだけ触れているとは思うが、今回は現時点までに判明したステージ1～4の早回しポイントについてを詳しく解説&攻略！ 破壊した敵機の数に応じて高得点アイテムである勲章が増えていくことを考えれば、ハイスコアを狙っていく上では必要不可欠。しっかりと覚えて更なる高得点を目指せ!!

早回しポイント

●ステージ1／A・B

ステージ1は全部で3カ所。ステージ前半の中型機(赤)×2は、最速なら3機編隊のザコが2セット、遅れると特攻ザコ編隊×2セットが追加される(写真A)。

ちなみに、その直後に現れる大型機も破壊したタイミングで3パターン、いずれかが追加されるが……これは早回しの必要なし。白ザコ8機×2セットを搭載しているので、破壊しない方が多くの勲章を出せる。最後はボス前の赤騎士×2がそれで、黄色ザコ×6機を追加。直前の特攻ザコ編隊、出現前にコア覚醒(以下：コア)を使っておけば確実だ(写真B)。

●ステージ2／C・D・E

ステージ2も3カ所。最初のポイントは破壊可能な塔の破片が降り注ぐステージ中盤に出現する緑ザコ×2(写真C)がそれ。出現と同時に破壊すれば、同種の敵機が1セット補充され、更に敵弾を撃ち終わるまでに破壊していけば、ザコ編隊×2が追加される。また、その後に出現する緑ザコ×4も素早く破壊することで、ザコ編隊×2が追加されていく(写真D)。

最後はボス直前の特攻ザコ編隊。普段は2セットしか出現しないが、画面最上段で出現と同時に2セット目の編隊を破壊すれば、更に2セットが追加される(写真E)。

●ステージ3／F

ステージ3の早回しポイントは1カ所だけ。ステージ中盤に登場する大型機を早く倒すことで、その直前に出現した特攻ザコ+砲台付き中型機(赤)の混成編隊が1セット追加。ちなみに大型機自体は両翼、本体といった3つのパーツで構成されている(写真F)。

●ステージ4／G・H・I・J

ステージ4は4カ所の早回しポイントが存在する。まずは開幕のザコラッシュ後に出現してくる中型機(赤)がそれで、出現直後に破壊すれば、出現位置がランダムな白ザコが追加(写真G)。更に直後の中型機(白)地帯は前号でも触れた通り、破壊する度に同種の敵機が一定の間隔で補充される(写真H)。3カ所目はステージ4の最難関、ザコラッシュ地帯を抜けた後に護衛機×6を従えて出現する敵騎士で、ザコ編隊×2が追加される。ちなみに各種の敵騎士はソード攻撃をヒットさせると、一定時間の間は動きが止まるので覚えておくこと(写真I)。

さて、オーラスは移動砲台地帯の最後に出現する中型機(赤)×2。素早く破壊すれば、それだけボス前で出現する白ザコの機数が増えていくぞ(写真J)!

ゲー事典 エイティングが6月1日からiモードサービスをはじめたのを知ってるかな？ 現在は恋愛シミュレーション要素たっぷりのゲームノベルズ「バロンハウスの夏休み」、そしてクエスト形式の「ようこそ大河原町へ」と2種類のゲームが楽しめる。詳しくはニュースクリップページ(P68)に掲載。

Fifth Stage 魔剣封印地区ソロモン

道中・ボス共に注意するべきポイントをしっかりと覚えていこう！

序盤は回復重視！

このステージは敵機の出現する種類&パターンによって、行程を序盤〜前半・中盤・後半といった3つのエリアに分けていくことが可能。覚えやすいパターン構成で出現する敵機が多いので、ここまでたどり着けたプレイヤーなら思ったほどに苦労はしないはずだ。

ただし、前のステージボスをコアで倒していた場合はガードゲージが、ある程度消費された状態からスタートしなければならない点に要注意！　このステージに限ったことではないが、ステージの序盤は慎重に敵機を破壊して、ゲージ回復していくことを最優先に考え、無理な行動はひかえよう。

移動砲台後の中型機(白)は正面に張り付いていけばOK。焦らずにソードで破壊しよう。

エリア1　序盤〜前半　ザコラッシュ地帯

ステージ序盤は移動砲台×6からスタート。続いて出現してくる中型機(白)×3は今までと攻撃パターンが違うので、正面に張り付いて破壊していけば問題なし。ステージ4と同じく機体の色が変化するのを目安にして、タイミング良くソード攻撃を使っていこう。

さて、序盤を抜けると前半の山場となる混成ザコのラッシュ地帯へ突入。具体的にはビットザコ→特攻ザコ→レーザーザコの順番でスキなく出現してくるので、ビットザコを特攻ザコの1、2セットめ出現前にまとめて破壊。こうしておけば、出現タイミングが遅い特攻ザコの3、4セット目が出現する前に勲章を回収しやすくなる。

ビットザコは特攻ザコ1、2セット目を出現前に破壊したほうが、勲章の回収が簡単だ！

レーザーザコは出現時に数機を破壊。スペース確保できたら勲章を回収しつつ残りも破壊。

エリア2　中盤　大型機＋戦車地帯

ザコラッシュを抜けるとステージ中盤の大型機＋戦車地帯。ここで問題となるのは橋の上に並んでいる戦車ではなく、それと同時に出現する大型機×3。出現後は常に弾を撃ってくるため、破壊が遅れると画面上が弾だらけ……なんてことにもなりかねないので、最初の敵弾を避けたらすぐに破壊すること。この時、大型機から移動砲台×4が出てくるのを待ってから破壊したほうが、ゲージの回復量に加えて、勲章の数も増える。

ちなみに橋の上へ横一列に並んでいる戦車群は、橋2本が1セットで3セット（計6本）出現。戦車の弾はそれ程ゲージが減らないので、ある程度は無視していこう。

橋の上にいる戦車からの攻撃は、慣れてきて余裕が出てから破壊していくようにしよう。

大型機からは最大で移動砲台×4が2セット出てくるが、あまり欲張り過ぎると……注意。

エリア3　後半　赤騎士＋混成ザコ地帯

大型機×3の次は、赤騎士を軸とした混成ザコ編隊が3セット出現。その内訳は、扇状に弾を撃つ浮遊ザコ編隊→赤騎士→ビットザコ×4の順番となっている。

ここで注意したいのは始めに出現する浮遊ザコ×4の攻撃で、ステージ4に出てきた時とは攻撃のパターンが違い、扇状に幅の狭い4WAYを撃ってくる。このため、弾の間へと入って避けていくことが難しく、敵弾を撃たせる方向を考えておかないと逃げ道がなくなることも……。あらかじめ画面最上段に自機を移動させておくなどして、うまく敵弾を誘導して自機の移動スペースを確保していこう。

さて、混成ザコ編隊×3セット後はボス前に出現位置ランダムの白ザコが出現。しっかりとゲージを回復してボス戦に備えよう。

まずは画面上段でザコ編隊の弾を誘導して撃たせたら……、

後ろへと下がって赤騎士を攻撃しながら弾を回避して……、

逃げていく編隊→ビットザコ×2→赤騎士を破壊していく。

パーツ破壊で高得点!?

大型機や中型機の中には複数のパーツで機体を構成された[illegible]もいる。このステージでそれに該当するのは、ステージ前半に出現する中型機(白)と中盤の大型機がそれ。一見すると分かりづらいが、前者の中型機(白)であれば機体の後ろ部分が別パーツ扱いになっており、後者の大型機は可動砲台を破壊することが可能。当然、勲章の数にも影響が出てくるので、ハイスコアを狙っていくのなら破壊していきたい。

このステージの大型機は砲台部分が別パーツ扱いになっているが[illegible]っぱり[illegible]

[illegible]白)も後部にパーツがついていたことが判[illegible]。ほかのステージでも狙ってみますか……？

ゲー事典　この面以外では、2面に登場する砲台付きの中型機(赤)も左右の翼にある砲台部分が別パーツ。また、3面の道中で出現する茶色の中型機もパーツこそ付いていないが、自機を狙って体当たりしてくる機雷×2を射出してくる。それぞれ単体でみれば大したことはないが、塵も積もればなんとやら……。全面を通して考えれば、かなりの得点UPに繋がっていくぞ!!

※黄色い四角の部分が破壊可能パーツです。

第一形態

第一形態の攻撃パターンは3つの組み合わせから成り立っている。①：本体の中央に配置された4つの砲台からの攻撃で、手前→左→右→後ろの順番で自機を狙った連射弾を撃った後、全方位へと扇状に連射弾をばらまいてくる（破壊した砲台の順番と位置を補完）。この砲台をすべて破壊するか、一定時間が経つと第二形態へ移行。②：本体サイドについているミサイルポッドからの誘導ミサイル攻撃。ミサイル自体は破壊可能だ。③：左右の主翼に2つ、計4つある砲台からのばらまき弾。この攻撃自体は、②の誘導ミサイル攻撃と1回ずつ交互に行なわれる。

本体部分には当たり判定がないので、密着しても問題なし。1号機だとつらいかも……。

さて、攻撃パターンが分かったところで攻略方法を説明していくと、まずはスタートと同時に本体へ密着してソードでミサイルポッド×2を破壊。砲台へショットでダメージを与えながら勲章を回収して、バラマキを1回避けたらソードで砲台×3を破壊。両翼内側の砲台×2も同時に破壊する。

本体砲台が1つだけになったらその攻撃（自機狙い↔バラマキが交互）をファイターモード避けつつ、勲章を回収してから残った両翼の砲台×2も同じ要領で破壊＆勲章を回収する。後は残った本体砲台を破壊すれば、攻撃が第二形態へと移行していくまでに全パーツを破壊することが可能。ちなみに、両翼の砲台は第二形態へと移行しても破壊することが可能だ。

残った砲台の攻撃はファイターモードで回避。両翼のバラマキ弾は本体の後ろで回避しよう。

第二形態

第二形態は全9種類ある攻撃パターンの組み合わせから成り立っており、本体へ与えたダメージ量によって攻撃ルーチンが3段階に変化していく（各段階のルーチンについては左下囲みを参照）。

さて、第二形態へと移行した直後からショットでダメージを与えた場合、これが具体的にどのような流れになるかというと、A-1→A-2→A-3→B-3（第二段階）→B-2→A-2→B-1→B-2→B-3（最終段階）→C-4→C-5→……といった形になり、以降は最終段階のループへと突入。ちなみに、前記した最後の攻撃パターン(C-5)でコアを使用できれば、後はコア中の攻撃をボス本体にヒットさせていくだけで簡単に倒すことができる。ただし、これはあくまでも自機レベルが3〜4段階のショットを撃ち込んだ場合であって、それよりもレベルが低いとボス本体に十分なダメージが与えられず、違った攻撃パターンの流れとなることもあるので要注意！

また、それぞれの攻撃パターンの詳しい対処方法については、下の囲み部分で個別に説明しているのでそちらを参考にして欲しい。

ゲージが溜まっているなら、ケチらずに使ってボスを倒してしまった方が安全＆確実だ！

攻撃パターンA-1 扇状ソード弾

左腕、右腕の順番で1回毎に弾を撃ち出す腕が変わる。画面下の左右、いずれかで弾幕が前後にズレてくるのを待ち、その間を抜けていく以外はこれといった回避方法はないので慎重に。

攻撃パターンB-1 ソード連射弾

第二段階へ移行するとA-1からこの攻撃パターンへと変化する。弾を撃ち始めると同時に腕を振ってくるので、攻撃してきた腕と反対方向へ画面に沿って移動することで回避していこう。

攻撃パターンC-4 火炎バラマキ弾

高速で火炎弾をばらまいてくるこの攻撃パターンは、これといった回避方法がない。画面の下で弾の軌道を見極めて、避けていくのが無難な選択。一応は安全地帯も存在するが……。

攻撃パターンA-2 バラマキ弾（青中）

ボス本体の頭部からのバラマキ弾も、これといった回避方法はなし。自機の移動した方向へある程度、頭の向きを変えてくるので、大きく避けるよりも小さい動きの方が回避しやすい。

攻撃パターンB-2 バラマキ弾＋レーザー

バラマキ弾(青中)と同時発射されるレーザー弾は、2発目と3発目の間に大きな間隔が生まれるので、B-1で避けたのと反対方向へと移動しながら空いたスペースへと逃げ込むといい。

攻撃パターンC-5 火炎弾＋レーザー

スピードの遅い3WAY・4WAYとレーザー弾に加え、自機の位置をサーチする5WAYの火炎弾を撃ち出す攻撃。レーザー弾に当たらない位置から逆サイドへ移動して隙間を作ろう。

攻撃パターンA-3 バラマキ弾(青中＋小)

A-2の強化型だが、距離が離れているので前者よりは楽なハズ。ちなみに3回に1回くるA-3'は、A-1を二重に撃ち出してくる攻撃パターンなので同じ要領で回避していこう。

攻撃パターンB-3 火炎弾＋バラマキ弾

正面に撃ち出される火炎弾は無視して、できるだけ画面上の方でバラマキ弾(ソード)を避ける。パターンの関係上、A-2のバラマキ弾(青中)が連続して重なることもあるので注意。

第一段階

A-1→A-2→A-3→A-1→A-2→A-3'→ループ

第二段階

B-1→B-2→B-3→A-2→ループ

最終段階

B-1→B-2→B-3→C-4→C-5→B-3→A-2→B-1→B-2→A-3'→C-4→C-5→A-2→ループ

1号機だとかなり苦労する第一形態のパーツ破壊も、ソード攻撃が強力な3、4号機だったら楽勝! 具体的には本体の砲台が出現してから、弾を撃ち始めるまでに破壊していくことができる。また、ボスの翼部分へショットを撃ち込んでいくことによって、ダメージを与えずに撃ち込み点を稼いでいくことも可能。ちなみに点効率は「カスリ点」の方が高いようだ。

より4人対戦を楽しむには？

POWER STONE 2

適当に殴り合っていたのでは、パワーストーン2の面白さは見えてこない。ギミックとアイテムに関する知識をより深めよう。

担当：善之字元帥＆伊勢猫

ギミックを知ろう

『パワーストーン2』の対戦では、ステージ各所に仕掛けられたギミックが重要なポイントになっている。そのため、強力なギミックである砲台（アイスバーグエリア他）などが設置されている場所は、戦略的な「要地」になっているとさえ言えるだろう。

とはいうものの、実際の対戦では、どのギミックをおさえればいいのだろう？　5つのステージには無数のギミックが存在するが、必ずしもすべてのギミックが強力とは限らない。いざ対戦になったとき貧乏クジを引かないように、狙うべきギミックはあらかじめ覚えておこう。もちろん、強力なギミックを狙う相手に対する牽制も忘れずに。

今回紹介するのは、多くのギミックに確率の要素が絡んでくるトゥームエリア。中には使い方を誤ると痛い目にあうものもあるので、スリリングな対戦を楽しめるが、バクチ君をマークすべきかも？

編集部オススメステージ TOMB AREA

古代遺跡をモチーフにしたエリアよ。シーン1と3のルーレットが特に大切だから、よく覚えておいたほうがいいわね。

SCENE 1 棺の間

最初のシーンは棺がたくさん置かれた部屋。ここでは一定時間で床が崩れ、次のシーンへと移行するようになっている。床が崩れるタイミングは、壁面にはめこまれたルーレットが示すようになっているので、出目にはよく注意を払っておこう。また、棺が置かれている台座部分はルーレットによって影響を受けにくいので、多くのプレイヤーで奪い合いになる可能性がある。

ギミック① 棺

いたるところに設置された棺は、持ち上げて投げることができる。棺を当てると、相手をしばらく中に閉じこめる効果があり、その最中に攻撃を当てれば連続技として成立する。乱戦になっている中にどんどん投げて、漁夫の利を得るのがスマート？

棺に閉じこめてしまえば、他の人が勝手に攻撃してくれる。

ギミック③ 岩石

柱を攻撃すると台座の上から岩が落ちてくる。柱の下付近に陣取り、無責任に岩だけばらまくという迷惑プレイもある程度は有効だが、岩が左右どちらに落ちるかはランダム。自分が潰されないように注意すること。

落ちた岩は、右方向に転がっていく。

自分に被害が及ばないように注意！

ギミック② ルーレット

出目によってさまざまな効果が発生するルーレット。プレイヤーの意志で動かすことはできない。出目は全部で4種類あるが、そのうち「落盤」は必ず4回目にくるようになっている。

岩：岩が落ちてくる場所にはあらかじめ影ができるぞ。

槍：床から槍が突き上げ、当たると宙に浮かされる。

落盤：必ず4回目に出現。床が崩れてシーン2へと移行。

炎：4ヶ所のパイプのうち2ヶ所から炎が吹き出す。

宝箱の出現位置はココ！

6ヶ所の出現位置すべてがルーレットの罠に影響のある場所に設定されている。右下の宝箱は比較的安全だが、ここを狙っていると他のプレイヤーに狙われやすいという難点も……。

SCENE 2 罠の通路

シーン2は、巨大な岩石から逃げつつ闘うことになる。岩に接触したり、落とし穴に落ちたりするとダメージを受けることになるので、できるだけライバルをそちらの方向に追いやるプレイが重要だ。

また、このシーンでは宝箱が一切出現せず、すべてのアイテムは床に置かれた状態で現れる。出現アイテムは移動系アイテム（スケボーなど）、設置系アイテム（画びょうなど）、体力回復アイテムの3種類のみ。中でも移動系アイテムは、獲得するとかなり楽になるので、多くのプレイヤーで奪い合いになるだろう。

ギミック②：落とし穴

岩に弾かれた先に落とし穴があるとダメージ増加。狙ってみる？

ギミック①：巨大岩

当たると弾かれてダメージを受ける。ライバルを投げつけよう。

ルーレットの2確！：ルーレットで「稲妻・稲妻」の出目は、2リール[illegible]妻確定のリーチ目だ（実戦データ）。知っておけば他のプレイヤーよりも先にフラグ判別が可能なので、素速く安全な位置に逃げ込もう。ちなみに、他の出目についても調査してみたが、今のところ確定のリーチ目は稲妻のみ。他にもリーチ目はあるのだろうか？

ハンディアイテムのすすめ

VMに登録しておくことで、自分の好きなアイテムをゲームへと持ち込める「ハンディアイテム」システム。強いアイテムを単体で登録するも良し、自分なりのコンセプトを考えて、コンビネーション狙いで登録してみても面白い。ただし、登録する種類が多いと、狙ったアイテムが出ない点には要注意だ！

マジふざけろコラ！　って感じに強い「ファイヤードラゴン」「アイスドラゴン」「サンダードラゴン」の3体を登録。ドラゴンついでに「斬竜刀」も入れてみた自称ドラゴンセット。

イタキョーの場合
編集者

溜めでダメージの上がっていく「パワフルバスター」をメインにチョイス。ダウンしなくなる「石化薬」での強化を狙いつつ、「ウェディングケーキ」を入れて体力回復も万全の予定！

善之字元帥の場合
ライター

相手の動きを止めるロック系の杖を3本セットで登録。誘導＋停止性能のある「雷の杖」「不思議な杖」「奇妙な杖」は連続ヒットするうえに、追い打ちも狙っていける優れ物だ。

伊勢猫の場合
ライター

サポートに「ファイヤードラゴン」、メインは「マグマランス」の組み合わせ。両方を同時にゲットできれば、かなり強力なハズだけど……単体ではいまいちかな。

ちゃっきーの場合
ライター

SCENE3 回胴の間

最後のシーンは壁面のルーレットが印象的。このルーレットはフィールド全体に劇的な効果を及ぼすことが多いため、1人でもバクチを好むプレイヤーが参加しているとハプニングが続出する傾向にある。この他にも、ランダムで体力が大量回復する薬壺などもあるので、全体的に確率の要素が色濃く反映されるシーンである。堅実にいくか、バクチに走るかはキミ次第だ。

ギミック③ 石柱

重量級なら引き抜ける石柱。ルーレットの出目が悪いときの逃げ場にも使える。

ひょっとして安全地帯？

ライオン像の上は、ライバルの攻撃を受けにくい死角。ここを陣取るのもいいね。

宝箱の出現位置はココ！

シーン1と同様に、ほとんどの宝箱がルーレットの影響を受ける位置に出現する。誰かがルーレットを動かしているときは出目に細心の注意を払おう。

ギミック① ライオンの口

罠の通路の最後で扉に入れなかったプレイヤーは、ライオンの口から出てこれずにダメージを受ける。口は常に開閉を繰り返しているので、開いたときにライバルを投げ込んで大ダメージを狙おう。

爆風系の攻撃を当てて、相手を口に放り込む手も。

ギミック④ ルーレット

非常に凝った作りのルーレット。同じ絵柄が3つそろうと「当たり」となり、さまざまな効果が発生する。当たりパターンは全部で5種類ある（確率の目安は下表参照のこと）ので、それぞれの効果をきちんと把握しておこう。ちなみに、ルーレットがはずれるとライオン像の両腕が伸び、接触したプレイヤーにダメージを与えるが、これも非常に有効な攻撃手段になっているぞ。

スロットの確率表

絵柄	確率
爆弾・爆弾・爆弾	1/5.65
稲妻・稲妻・稲妻	1/7.06
7・7・7	1/8.69
食べ物・食べ物・食べ物	1/16.14
カネ・カネ・カネ	1/?

※編集部調べ

ギミック② 薬壺

4つある薬壺のうち、ひとつは体力を回復できるが、他の3つはしばらく行動不能になってしまう。当たりの回復量が非常に大きいので、少々リスクを負ってもチャレンジしてみる価値はあるかも？

毒を飲んでしまったら、レバーガチャで回復せよ。

ゲー事典 Cパネで Let`s多人数：今回オススメしている多人数対戦プレイ。このプレイに最適な、DCコントローラを差し込めるC型パネル設置店が、カプコンホームページの『パワーストーン2』で紹介されている。「近所じゃ4人同時プレイできなくて…」という君も、すぐに最寄りの設置店を調べることができるぞ！　カプコンHP→http://www.capcom.co.jp/

MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes

限界までのぼりつめろ！

今回は緊急企画「世界のAKIMAN」色紙プレゼント・作文コンクール」のお知らせと、このゲームの華、コンボ関連のネタで勝負！ コンクールへの参加、待ってるぞ！

緊急企画 世界のあきまん

カプコンスタッフが審査する 色紙プレゼント 作文コンクール

括目せよ！ VS.フリークたち！

カプコンが誇る「VS.シリーズ」をこよなく愛するサポーターたちに朗報だ！ VS.シリーズに限り無き魂を燃やす君たちの情熱が試される時が来たのだ！

コンクールの最優秀者には、銀河でただ一つと言われる激レアアイテム・AKIMAN氏描き下ろし色紙をプレゼントだ！

CAPCOM & ARCADIA共催 作文コンクール

「VS.シリーズがくれたもの」

1996年に発表された「X-MEN vs. STREETFIGHTER」を皮切りに、格闘ゲームの新次元を築き上げてきた超人気タイトル「VS.シリーズ」。常に意欲的な新機軸を組み込み、誰もが「見たい」と思っていたシーンを再現してくれる、夢のドリームマッチ――それが「VS.シリーズ」である！

マーヴルヒーローズとカプコンキャラクターの夢のコラボレーションを生み、そして今度は「SNKキャラクターズ」という新たなる強敵を迎え、さらにシリーズは加速してゆくことになった！ ゲームセンターを熱くする夢の掛け橋、それが「VS.シリーズ」なのだ！ 今回開催されるこの企画では、君たちが今まで「VS.シリーズ」をプレイしてきて「得たもの」「感じたもの」を募集する。日々の戦いの中で生まれた思い出や、勝利の喜び、敗北の悔しさ、連続技の開発など――。「VS.シリーズがくれたもの」というテーマに沿うならば、何でもいい。君たちの情熱を、文章にして我らに伝えてほしい！ 募集作品は、カプコンスタッフにより審査され、優秀者にはAKIMAN直筆サイン入り色紙ほか、豪華賞品が授与されるぞ！ さあ、君の情熱で、未来の「VS.シリーズ」に魂を込めてくれ！

応募要項

「VS.シリーズがくれたもの」というテーマで、800字程度にまとめてください。1人1作品のみ応募可です。イラストを添付しても結構です。ただし、イラストは選考の対象とはしません。作品は、「名前、年齢、郵便番号、住所、電話番号、携帯電話番号、FAX番号、e-mailアドレス、好きな食べ物」をお書き添えのうえ、下記宛先にe-mail（封書での郵送も可）で電送することで受け付けられます。

宛先
e-mail: arc_vs@arcadiamagazine.com
郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「MVC2作文 係」宛

7月25日……応募締め切り（必着）
8月30日……ARCADIA本誌/ON WEBで優秀作品、佳作の掲載

文中では、以下の用語は、右記のように略されています。
ハイパー……H
ヴァリアブル……V
エリアルレイヴ……エリアル
チェーンコンボ……チェーン

コマンド表内の『H』はHキャンセルできるかどうか（○でも通常ジャンプ中に出したものは不可能）、『連』はボタン連打でヒット数が増えるかどうかを表します。

本攻略記事の見方

コンボの見方

コンボなどの矢印やカッコは、右記の意味を表しています。

→ 通常のつなぎ
{ } チェーンでのつなぎ（カッコ内）
J エリアル始動技ヒット後の自動スーパージャンプ
C キャンセル
H ハイパーキャンセル
D ディレイド ハイパーコンボ

チェーンタイプ対応図

ゲー事典 作品応募について……e-mailでの電送が必須というわけではありませんが、管理上助かりますのでインターネット環境のある方はご協力ください。

安定か冒険か？ 君の選択はいかに……

担当：MVP

MISSION 4 砂の墓標

南米の砂漠でモーデン軍と一戦を交え、太古の遺跡の内部へ侵入する。遺跡の内部は複雑怪奇な迷路のようになっている。

エリアA 砂漠

出現パターン

1：トラック（捕虜）
2：トラック（捕虜3人）＋ヘリ3機
3：戦車2台
4：戦車3台＋ヘリ2台

いきなりキャメルスラッグがある。メタスラアタック（A＋B）を使わないように注意しよう。

2の場所まで到達すると、正面にトラックが配置してあり、ザコ兵士が続々と出現。また、上空にヘリが出現し、それらを倒すとヘリ2機が追加される。

ここはキャメルスラッグに乗っている状態だと、座高が高いためヘリの弾をくらいやすい。そして、最初に1機のヘリを倒すと、結果的にヘリ2機とトラックからくる兵士を同時に相手にすることになるのだ。

したがって、ここはキャメルスラッグから降りて、正面のトラックを先に破壊していこう。ヘリの弾は真下に撃たせ、少しずつ移動して避けるようにし、兵士が打ち止めになってから初めてヘリを攻撃していく。こうすれば、ヘリの弾に気をつけるだけで楽に対処できるだろう。

3以降は右上から戦闘機が2機編隊で断続的にやってくる。確実にザコ兵士と戦闘機を倒していくこと。戦闘機はミサイルを撃ってくるが、これは破壊可能。バルカンを真横から徐々に上へ向けていく感じで攻撃するといい。ミサイルを撃たれたら、素直にジャンプで避けていこう。

前方を完全に排除してからヘリを相手にしていく。ヘリの弾は下に撃たせて避けよう。

まずは上のヘリを倒さずに正面のトラック及び兵士群を完全に処理していこう。

戦闘機は腹を狙うように銃口を下から上げていくようにするとミサイルも怖くない。

さて、3では戦車が1台出現。それを倒してスクロールさせていくともう1台出現するようになっている。戦車1台＋戦闘機＋ザコ兵士、という構成が2セット続くわけだ。

戦車にはバルカンを前方に集中しつつ、手榴弾を1発投げて破壊していく。後ろからくるザコ兵士は、出現するとすぐに手榴弾を投げてくるため、早めに倒さないと非常にミスしやすい。戦車を倒したら、後退しつつ倒していこう。

4では、戦車が1台ずつ破壊されるごとに連続して出現。同時にヘリが左右上空に現れる。

戦車は、自分のいた位置で出現する方向が変化するので、要注意。中央より右なら左から、左なら右から出現してくる。ここは、手榴弾を当てるために必ず右から出現させよう。

ではパターンを紹介しよう。最初はバルカンを撃ちながら右にゆっくり進み、1台目の戦車に、手榴弾の射程距離まで移動して1発投げる。そして、すぐに後退しつつ背後からくるザコ兵士を処理。次に、2台目の戦車も右から出現。その場でバルカン＋手榴弾で片付けよう。

次は左上のヘリに向かってバルカンを連射する。そして、ヘリが弾を撃ってきた瞬間に、メタスラアタックを敢行する。弾避けを兼ねて3台目の戦車にダメージを与えるのだ。その後、すぐに3台目の戦車に向かって撃ち込んでいこう。戦車が撃ってくる弾は、ジャンプして避けていくこと。戦車を倒したら、左上のヘリに少し撃ち込んで破壊する。

残るは右上のヘリ。コイツは、左に移動しつつ斜めに弾を撃ってくる。左端が安全なので、近寄るまで待とう。あとは、上撃ちで破壊して終了だ。

上のヘリから弾を真下に撃たれるまで撃ち込み、メタスラアタックで3台目を狙う。

後退することで2台目を右に出現させる。その場からバルカンを向けて手榴弾も使う。

1台目に接近し、バルカンを連射。手榴弾を投げてすぐに後退していこう。

ゲー事典 **4ボスにショットガン：** ショットガンは道中の後半を手榴弾のみで進んでいくことで、ボスまで持ち越せる。どうせボスに手榴弾は使わないので道中で使い切ってしまおう。また、4ボスは微妙に上下運動をしている関係で、ショットガンは下にきたときに撃たないとダメージにならない。点数を見て、攻撃が当たったかどうかを確認するのが重要だぞ。（真瑠世）

エリアB ワイン蔵

分岐点となるワイン蔵は、瞬時に茎を伸ばして襲ってくる食人植物と、上空から風に流されて飛来する胞子が敵。食人植物の攻撃は射程が長いので、横軸が合ったら速攻で倒していくようにすること。また、胞子は確実に下から倒していくようにしよう。

途中、クランクを動かすと樽の向こう側にあるマンホールが開く。これが腐海へのルートになっているのだ。なお、マンホールの手前の樽へ降りるときに、目の前の食人植物が襲ってくる。これは、樽に降りてからすぐに左へ移動することで避けられるぞ。

エリアC 地底

地底は「クリア優先」「点数稼ぎ」ともにオススメルートなので、ぜひともクリアできるようにしておきたい。

さて、まずは幼虫が相手だ。幼虫はその場で体液を上に吹き出しつつ自爆する。斬りにいくと稀にくらうことがあるので、多少注意しよう。

少し進んでクランクがある地点に出ると、左右からカニに襲撃される。ここは後ろのカニに気をつけて、クランクはあとまわしでいい。

その後は細い通路を進んでいく。出現した幼虫は、すべて斬り殺してから進んでいこう。

段差を降りると捕虜がいるので、ショットガンをもらおう。次の段差を降り、捕虜からボムアイテムをもらったら、少しずつ進んでいく。ここで、後ろからカニがきたら、すぐに前方から巨大カニの登場。逃げ場がないので、こちらにくる前に倒すこと。最初に接近して、手榴弾2発とショットガンを当てつつさがり、あとは、逃げながらひたすら手榴弾を投げていくといいだろう。

3度目の段差の向こうには待望のドリルスラッグがある。

手榴弾とショットガンを当てて逃げる！　あとは手榴弾のみですべてを塵にしよう。

では、機体の基本操作方法を簡単に説明しよう。

バルカンは、今までどおり全方位攻撃。ジャンプは胴体を上に持ち上げる動作で、コックピット以外、つまり伸縮アームとキャタピラ部分には判定がなくなるぞ。Cボタンはドリルを前方に突き伸ばす攻撃。また、左右移動で自動的にドリルが回転。これでも敵を倒せる。ざっとこんな感じ。

このシーンで最初の敵となるのが成虫だ。合計5匹出現してくるが、このうち1、5匹目は触覚を伸ばして弾を生成してくる。触れるとダメージになるので突っ込まないこと。

また、成虫は突進攻撃を仕掛けてくるが、これは下部の核に攻撃することで破壊できる。破壊し損ねると、ドリルスラッグが破壊されてしまうので、十分に注意したい。突進攻撃を見たら、こちらも突っ込んでショットとCボタンを連射しつつ、殻を突き破っていこう。

1、5匹目の触覚は、弾を見たらBボタンで軸をずらしていくといい。このとき、下に弾がある場合に触覚を壊すと突進攻撃に対して核を狙いにくくなってしまう。ある程度ダメージを与えたら上で弾を撃たせてから破壊していこう。また、5匹目のカニの上にいる捕虜はレーザーのアイテムを出し、これがボスに対して絶大な効果を発揮するので、しっかり救出すること。なお、これ以降武器チェンジをせずに貯めていこう。

核に攻撃して成虫を撃破しよう。潰されるとドリルスラッグが壊れるので要注意！

羽虫の大群は、こんな感じで真横に撃っているだけであらかた始末できるのだ。

巣を破壊すると武器アイテムが見えるが、これは取っちゃダメ。やり過ごそう。

次は、いよいよ後半戦に突入■

ここで出てくるカタツムリは、射程の長い酸を吐き、一度倒しても爆発して攻撃してくるので注意したい。

しばらくカタツムリを破壊していくと、すぐに巣が見えてくる。ここは破壊した跡にカタツムリが潜んでいるので注意。また、武器アイテムはBボタンで座高を高くして避けること。羽虫の大群は、ドリルスラッグなら座高を高くした状態で真横に撃っていると楽に掃除できるぞ。あとはきちんと敵を倒していけば問題ないだろう。

エリアD 旧正規軍アジト

全面中最難関との呼び声が高い、旧正規軍アジト。ボーリングのように転がる爆弾を投げるか、リーチの長い日本刀で斬りかかってくるノーマル兵士、倒すと自爆する赤い兵士の3種類がザコ兵士だ。

スタートしたら、通路が細くなるところまで進む。ここは爆弾兵が2人いるので、1人を倒したら、後ろからくる兵士を打ち止めになるまで倒していく。ち止めになるまで倒していく。急ぐと挟み撃ちをくらうぞ。2人目は、爆弾を避けてから接近して倒すようにしよう。

段差から下に降りると捕虜と赤い兵士がいて、その後戦車が出現する。戦車は放物線を描く弾を撃ってくる。ジャンプ撃ちをしつつ徐々に接近していく形で倒そう。ちなみに戦車に轢かれると弾かれるがミスにはならないので覚えておくといい。

段差から降りると、前方からは土嚢を盾に爆弾兵がいて、後方の段差の上からは赤い兵士が降ってくる。ここは速攻で下に降りて爆弾兵を倒し、左端に密着しよう。段差から降りるのが遅いと、爆弾を撃たれてしまうので注意したい。あとは、赤い兵士が打ち止めになるまで左端で斬っていこう。

段差を昇ると、赤い兵士が一気に落下してくる。段差を昇った地点で倒していこう。

広い場所に出ると、捕虜が2人と右から戦車が出現。くわえて上から赤い兵士がひっきりなしに落下してくる難所だ。

戦車が出現するまではゆっくり進み、出現後は左端から3キャラ分以内をキープして赤い兵士を倒して行こう。次に、戦車の弾が1セット終わったところでショットを撃ちつつ前進。手榴弾も併用して、速攻で戦車を破壊する。あとは左に向いて兵士を処理していくだけ。

次は、細い通路の向こうにレール式戦闘機が出現してくる。戦闘機のバルカンは足場の下で避けていけるが、斜めに差し込んでくるので、間合いをよく見ておくこと。

まずは1つ目の足場の右端まで移動し、戦闘機2機編隊を出現させよう。そして少し戻ってバルカンを回避したあとに、突き当たりまで前進だ。最初から一気にここまで進もうとすると、戦闘機2機編隊のバルカンをくらうので、一度少し戻ることがポイントになる。

戦車の弾が1セット終わったら特攻！　手榴弾もたんまり使っていくべし。

細い通路では1人目の爆弾兵を倒したあとに後ろの兵士を打ち止めになるまで倒す。

ゲー事典　**4ボスの耐久力**：ご機嫌次第の4ボスは、ノーマルショットだと2万点で第二段階に移行し、第二段階は3万点で撃沈する。トータルで5万点というわけだ。これを知っていると、4ボス突入字の点数から計算してどれくらいで破壊できるかが想像できる。ラスト間近になったら、避けるよりも倒すほうを優先すると少しは楽になるかも!?（モブブ）

足場の上からレバー入れっぱなしで前進すると戦闘機の弾をやり過ごすことができる。

右端で赤い兵士に注意しながら左の戦車を破壊していこう。赤い兵士を優先すること。

最初の足場の右端で、2機編隊の戦闘機を出現させて後退。これを避けてから前進だ。

スクロールが止まると、左右から戦車が出現してくる。また、同時に上から赤い兵士が断続的に落下してくるのだ。ここがこのシーンの最難関なので、気を引き締めよう。

まず、ショットを撃ちながら右に移動していく。そして手榴弾の間合いになったら手榴弾を連射しよう。これで右の戦車を速攻で破壊するのだ。

次に右端をキープしつつ左に向かってショット。このとき、自分の左右に落下してくる兵士には十分に注意すること。きちんと斬り殺せば爆風は当たらないのだ。動くとかえって危険なので、端でじっくりと構えるようにしていこう。

このようにして左の戦車を破壊すると、上から横一列に赤い兵士が落下してくる。近くの兵士を斬り倒したら、一度撃つのをやめて中央に向かってジャンプし、落下中に撃ちはじめて、赤い兵士を時間差で倒していくようにするといい。

爆風に時間差を作ることがポイントになるので、覚えておくといい。

足場の下で戦■機をやり過ごしたら、上に登ろう。すかさず赤い兵士が4人落下してくるので、1～2歩進んで正面の赤い兵士を倒し、次に残った背後の赤い兵士を倒していく。爆風には注意しよう。

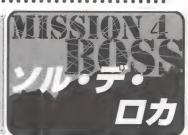
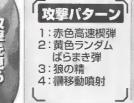
赤い兵士を倒し終わったら、前方からくる戦闘機を破壊して、一気に足場の下まで前進すること。このとき、後ろからザコ兵士が斬りかかってくるので、いつまでも足場の上にいるのは危険だ。素早く移動しよう。

最後は、足場の上からレバーを右に入れっぱなしにして前進すると、戦闘機の弾をギリギリで避けて進んでいける。なお、前方には爆弾兵がいるので、倒しつつ進もう。

攻撃を見る

このボスはパターンがランダムゆえに、全面中最強と言える。

では、攻撃の回避法を説明しよう。各攻撃は第一段階と第二段階で若干異なるが、その種類は変化しないのでまとめて解説していく。なお、一定ダメージで段階変化するぞ。

1は高速の楔弾を一定間隔で自分を狙って射出する攻撃。ボスの真下で左右交互に動いてかわそう。第二段階になると間隔が狭くなり、射出回数も多くなる。弾をかわした直後に逆サイドへ移動するようにしないと、引っかかってしまうので注意したい。初段を避けたらすぐに逆、というリズムに乗って、テンポ良く切り返そう。

2は楔弾をランダムにばらまいてくる。第一段階、第二段階ともに見てから避けていく。第二段階では弾速が速くなるのでキツイぞ。避けるポイントは、ボスのコアに神経を集中し、楔の向きを見て早めに弾道を見切ることにある。

3は狼の精が画面上方を2～3往復旋回し、突然急降下して爆風を発生させる攻撃。急降下の際に動きが速くなるので、それを見て判断しよう。また、狼は射出された順に襲ってくるので、2匹くらいの動きを把握しておくと非常に楽だ。

なお、急降下後は着弾に合わせて大きく左右にジャンプして避けていこう（着弾まで判定はない）。一応垂直ジャンプでもギリギリ回避できるが、画面端だと失敗しやすいので注意！ 無理は禁物だ。

4は、画面の左右端に移動してから、真下に青白い炎を噴射しつつ逆サイドの端まで移動する攻撃。逆側の画面端が安全地帯なので、問題ないだろう。

狼の精は、急降下を見たら左右にジャンプで避けていこう。爆風はデカイぞ。

黄色の楔弾は地獄へ誘う切符。コアを凝視して、射出方向を瞬時に察知するのが重要！

パターンを見る

次に、いかにして第二段階を早く終わらせるか（黄色楔弾による危険を減らすため）というパターンを見てみよう。それは、**●第二段階になる直前までダメージを与えておき、長時間撃ち込める攻撃がきたら一気に形態変化をさせて勝負！**という方法である。

対象となる攻撃は狼の精で決まりだ。狼が上空を漂っている間はもちろん、着弾を垂直ジャンプで避けることで、長時間撃ち込めるからだ。

では、どれだけ撃ち込めば第二段階になるのか？ これを覚えておかないと意味がないので、しっかりと把握していきたい。撃ち込み具合は点数や弾数できちんと確認すること。

●レーザー：2万5千点
●ショットガン：10発
●ノーマルショット：2万点

これを目安に、第二段階の直前、つまりレーザーなら2万4千点くらいでやめておいて、狼の精がくるのを待とう。オススメ武器はやはりレーザーだが、ショットガンの方が早く倒せるので、道中に慣れたらこちらで挑むようにするといい。

第一段階でぎりぎりまで撃ち込んでおく。点数や弾数で判断すること。

狼の精に合わせて一気に攻撃していく。爆風を垂直ジャンプでかわせばベスト。

救出の恩を仇にする捕虜

4ボスである意味最強なのが「捕虜」。欲しくもない武器を置いていく可能性があるので、できればジャンプで避けて、やり過ごしたいところだ。捕虜の動く方向と反対に抜けてしまうようにしよう。

また、各攻撃と捕虜が重なりそうなときは、早めに救出して、そこから離れた位置で弾避け、という方法も使っていくと安全。とにかく捕虜の動きには気を配っていきたい。

捕虜がきたら要注意！ 取りたくもないアイテムを取らされないようにしよう。

羽虫の大群：攻略ではドリルスラッグを前提に書いているが、これが人■状態だとかなり危険。数が多く、ショットだけだと撃ち切れずに接近されてしまうのだ。こうなるとショットが出せずに近接攻撃となってしまい、斜め上や上からくらってミス……ということが多いわけ。よって、安全にドリルスラッグを持っていくことをオススメするぞ。（茂武富）

悪魔のささやきはここから

PSYVARIAR -MEDIUM UNIT-

AREA MAP

STAGE 6 A	STAGE 5 A	STAGE 4 A	STAGE 3 A	STAGE 2 A	
STAGE 6 B	STAGE 5 B	STAGE 4 B	STAGE 3 B	STAGE 2 B	
	STAGE 5 C	STAGE 4 C		STAGE 2 C	STAGE 1 -
		STAGE 4 D			

後半面はBUZZの重要となっている。道中はもちろん、5、6ボスでもかなり稼げるぞ

後半面ではどんな人でもレベルアップが連チャンしていく。そしてその快感は次にプレイの欲求となり、財布が軽くなって気付くと……。今回で最終回となるが、稼ぎも面白いので是非チャレンジしてほしい

AREA：4-D COLONY

HARD・必要lv.32

一大イベント、中型衛星×2で大量レベルアップが可能な面。

中型衛星でウッハリ

まずはピンク弾衛星×2が2セット。この直後、赤いレーザー中型機が左右から2機来る。両方がスタートしたら左右どちらかに少し移動したら自機を止めておき、衛星の弾から中型機のレーザーまでをBUZZるのがうまいやり方だ。そのままローリングしながら両端、中型機をショット＋体当たりで破壊し、右（左）にローリングしてもう一機もすばやく破壊しよう。

続いて円盤ザコ×3→水色ザコ（ツインレーザー）×3×2→楕円中型機×3→中型衛星という順に出現。楕円中型機でレベルアップしたら、そのまま中型衛星にへばりつき、緑弾と乱射レーザーで一気にレベルアップを狙おう。

ピンク弾衛星の弾の間に入りつつ大型機のレーザーもBUZZるといい。

中型衛星でのBUZZは発射口にできるだけ近づくのがコツだが（水色弾だけ下がる）、攻めすぎると本体を破壊してしまうので気をつけよう。また、水色弾を避けたあとの緑弾は死にやすいので注意。発射口で全弾BUZZれば経験値0からでもレベルアップできるが、密集した部分にうまく重ねなくてはならない。発射口にタイミングよく横から近づきすぐに戻ると安全だ。この場所では大型衛星の攻撃が終わる頃に、なんとさらにもう一機来るので、一気にレベルアップするチャンスだぞ。

直後ツインレーザー、連射ザコ、円盤ザコ、2連弾連射ザコのラッシュ。ツインレーザーザコの2セット目とほぼ同時に、赤中型機（ノーマル）→円盤ザコと続く。

最後に今までに登場した黒い中型機が2機ずつ3回出現。1、3回目の自機狙いレーザーは、中央から上に移動してかわしつつ2機の広角砲の外側に抜けるか、突っ込む。逆に本体にBUZZる位置から少しずつ下がってかわそう。もちろん下で避けてもいい。

中型衛星の乱射レーザーはある程度目で追ってBUZZろう。

自機狙いレーザーをかわしつつレベルアップできるとベスト。

AREA：4-D TARGET MZIQ

倒すだけなら何ら問題なし。ステージ4の中でも楽なボス。

第一段階

攻撃パターンは1：回転砲台弾→2：オレンジ針弾→3：ピンク弾＋ツイン緑弾＋全方位弾という順。4ループ目の2で自爆する。

基本的に弾速が遅いので避けるのはたやすいだろう。3でツイン緑弾の間に入る場合は、ボスの正面から少し左右にずれた位置で。

ボスの微妙な動きを見つつ、真っ正面は避ける。全方位弾……。

第二段階

攻撃パターンは1：回転砲台弾→2：ワインダー→3：針弾ラッシュ→4：扇形丸弾連射→全方位弾。3ループ後に5：ピンク弾ばらまき→6：緑球大量ばらまき→5→6→7：高速弾→5→6→7→自爆となる。4は正面の間に入ると全方位にやられることあり。

3はここで稼げる。座標を…の移動方向側にずらす。

ゲー事典　4−Dボス「MZIQ」の補足説明：このボスの第二段階では、左右のパーツを破壊できるようになっている。これを壊すにはローリングせずにショットを撃っているだけでいい。ただし1つでも破壊するとボスが少し下に来てしまうため、弾が避けにくくなる。特に弾の速い7などには注意。安全にいくならばローリングショットで本体に集中砲火を浴びせよう。

AREA：5-B

PHOTON

HARD・必要LV：38

円盤ザコが大量出現。これをなるべく倒さずにいくのがポイント。

敵を倒さずにひたすらBUZZ！

いよいよ敵の本陣に潜入することとなる。道中は意外に短いのだが、敵や弾の密度は「濃い」ので気は抜けない。BUZZの逆チャンが基本になっているので、恐れずに特攻していこう。ではこのエリアのザコパターンを。

1：楕円中型機＋ツインレーザーザコ（緑）→2：赤い中型機＋オレンジレーザーザコ→3：円盤ザコ7機×2→4：戦艦2隻というのが2セット続き、最後に赤い中型機が2機同時に出現してきて終了だ。

1ではツインレーザーザコが自機を狙った弾も出してくるので、左右どちらかに寄るといい。

2ではオレンジレーザーザコの弾が赤い中型機のバルカンに重なるため、赤い中型機の正面より少し左右どちらかに寄ってオレンジレーザーザコの弾をバルカンのラインに引き付けていくのが重要。

3は円盤中型機の弾が連続して襲ってくる。円盤中型機を倒してしまうと中途半端に弾がくるかたちとなるので、破壊しないこと。左→中央→右の順にゆっくり移動してひたすらBUZZろう。

2セット目になると、若干ザコの出現パターンがずれるところがあるので注意。2のオレンジレーザーザコがやや早めに登場、3でオレンジレーザーザコがプラスされるのだ。結局、ショットは0でいいのでパターンに変更はない。

ラストは赤い中型機が2機。バルカンでレベルアップをしたら左右の弾に特攻していこう。

また、逃げ際にも大量の弾を出してくるので、倒すのは画面一方で。こいつらは、逃がしてもしょうがないかな？

オレンジレーザーを[illegible]ばバルカンもBUZZりやすい。

ラストの赤い中型機は最後にこんだけ弾を出してくる。ギリギリで倒したいね。

円盤中型機は生かしておいて大量BUZZを優先に。無敵がずっと続くぞ。

AREA：5-C

GRAUITON

HARD・必要LV：5[illegible]

衛星中型機か、回転レーザーか、場合によって悩む……。誘導？

衛星中型機以外を破壊しがち

このエリアのザコパターンは、1：戦艦2隻→2：青ザコ→3：オレンジレーザーザコ＋楕円中型機→4：青ザコ→5：衛星中型機→6：レーザー中型機という流れで、2〜6が2セットくる。

2では大量にBUZZれるぞ。中央のやつから弾を出し始めるので、左右に寄って大量の弾を引き付けて一気にBUZZるとすぐにレベルアップしやすいだろう。

3はオレンジレーザーを中央でBUZZり、そのまま楕円中型機の弾を残らずBUZZっていこう。

5の衛星中型機は重要ポイント。先述のとおり本体に重なりつつローリングをして、緑の弾が射出されると同時に下に少し下がれば一瞬にレベルアップできる。そのまま緑の弾→オレンジレーザーをくまなくBUZZり、次の青い高速弾をゆっくり円を描くようにして2ループ目の緑の弾に備えよう。

衛星中型機の基本はこのとおり。しかし、1ループ目のオレンジレーザーのところで6が、2ループ目のオレンジレーザーのところで2セット目の2が同時に出現してくる。いずれも大量にBUZZれる相手なんだが……。衛星中型機の動き次第ではレベルアップ時の無敵で出現と同時に破壊してしまうことが多い。衛星中型機の緑の弾をBUZZったら、6は画面中央からずれた位置、2は中央か端、で出現同時破壊を回避していこう。

ただ、衛星中型機の動きに合わせて移動しないとオレンジレーザーの大量BUZZを逃すことになるので微妙なところ。動き次第ではあるが、衛星中型機の動きをメインにしたほうがいいはず。

左右に寄って大量の弾と同時にBUZZる。レベルアップ[illegible]まなくね。

衛星中型機には筒っぽいところに重なるといい。緑弾で一気にレベルアップする。

オレンジレーザーを[illegible]で、楕円中型機もきっちり。瞬時にレベルアップ！

AREA：5-B,C

TARGET
PHOTON I.U.(B)
GRAUITON I.U.(C)

ストーリーの核に迫るボスがここから[illegible]登場だ。

第一段階

5-B、Cのボスは似た攻撃が多いため、まとめて攻略していく。（エリア5-B）1：放射するように赤弾、2：レーザー＋扇状拡散弾、3：全方位渦巻き弾、4：2種針弾ばらまき、5：全方位針弾まき弾。（エリア5-C）1：渦巻き状ばらまき弾、2：Bとほぼ同じ3：全方位針弾＋自機狙い加速弾、4：Bとほぼ同じ5：Bとほぼ同じ。これが2セットで第一段階は終了。

1：Bは正面、Cは右から入って一気に移動して避けていこう。

2：Bのほうが難しい。正面で受けつつ右にゆっくり避けていこう。

3：Bは右からラインにそって左上、Cは正面で加速弾を誘い、大きく避けてあとは同調。

4：Cのほうが難しい。Bは右端で避けつつ、中央に少し移動する形を数回行なうといい。Cは弾幕の薄いところがない。ボンバーも用意しておこう。

5：Bは正面から若干ずれた位置、Cは正面でレーザーを回避後、少し左右にずれれば簡単に回避可能。

この弾は慣れないうちはボンバー[illegible]攻撃。死ぬなよ。

サイヴァリア用語集　■μ（Medium Unit）サイヴァリアのみで構成されるWOLの研究サンプルユニット。当初の霊子放出能力は100ppsにも満たなかったが、WOLの特殊訓練により、～1,000,000ppsもの高レベル霊子放出能力を持つまでに成長する。しかし、その驚異的な力の余り、彼らは人類の危険分子であると判断され、2153年、コールドスリープに処される。

第二段階

第二段階はB、Cともほぼ一緒。1：緑レーザー＋ばらまき弾、2：全方位針弾＋単発弾、3：針弾ばらまき、4：速射バルカンが1セット。1は正面からずれて、ボスの移動方向の逆側で避ける。2は単発弾の撃ちかたがBとCで違うが、基本的には針弾のラインに入って単発弾を避けていく。微調整が必要だ。3は正面でがんばる。ボンバーを用意しよう。4はボスの正面でバルカンを受け、あとはボスの移動に合わせて動こう。

う〜む、ボンバーかよ。迷ったらとりあえず押しとけ。

5ボスBUZZポイント

5ボスの第二段階でくる速射バルカン。これを、ボスに接近して最初は間隔の広いほうで受け、バルカンを4本BUZZ→レベルアップ→間隔の広くなるほうへ移動。そしてふたたび4本BUZZ！　速攻で第二段階にすると、こんな感じでたんまり稼げるのだ。

この速射バルカンを4本BUZZるとすごいことになってるぞ。

AREA：6-B GLUON

HARD・必要LV：52

いよいよ最終面だ。気を引き締めていこう。

中型衛星の前後に注意

ザコの出現順は1：ピンク針弾ザコ×6→2：回転全方位ザコ×2→3：魚ザコ→4：緑弾衛星→赤い中型機&ピンク針弾ザコ×6→魚ザコ&緑弾衛星→7：赤い中型機&緑弾衛星と続く。魚ザコは広角の針弾の後に楕円の弾をばらまいてくる。横方向に撃たせてBUZZっていくと楽。

ピンク針弾ザコは下のほうにも出現する。BUZZで稼ぐ場合、あまり粘ると動きが制限されてしまう。赤い中型機と絡むので、正面にしっかり入れるように早めにショットで倒したほうがいい。

このあとは8：大型衛星→9：魚ザコ×2→ピンク針弾ザコ×6→10：魚&緑弾衛星&回転全方位ザコと出現。赤い中型機の去り際の自機狙いレーザーに突っ込んでレベルアップしつつ、大型衛星の発射口に近づいてBUZZりにいこう。ここで注意してほしいのが9。3種類のザコの攻撃に加えて、大型衛星の体当たりも混じるためミスしやすい場所だ。大型衛星の2回目の乱射レーザーでのBUZZを少し早めに切り上げ、体当たりでさっさと破壊してしまうか、青弾を避けながら早めに下がってショットを撃ちまくるかしよう。

大型衛星の去り際がこの面で最も死にやすい。ショット全開で。

後半の出現パターンは11：全方位コンテナ×4→12：赤い中型機→13：オレンジレーザーザコ×2→14：ピンクレーザーザコ×6→15：赤い中型機→16：回転全方位ザコ×2&オレンジレーザーザコ→17：魚ザコ×2→18：回転全方位ザコ×2→17→18という順になる。11のコンテナはハの字型に4機登場する。12の赤い中型機にすぐに連携するので、ショットで弾を撃つ前に破壊してしまおう。

オレンジレーザーザコからのラッシュ(16以降)が最後のBUZZポイント。弾がばらけやすいので、あまり大きく動かず、弾の流れを斜めに誘導するといい。

最後のラッシュは弾の誘導のしかたでBUZZ値量が大きく変わる。

コンテナはさっさと破壊したほうが楽。逃がす恐れもない。

AREA：6-B TARGET GLUON I.U.

6-Aと似て否なるボス。こいつを倒せば真のエンディングが！

第一段階

攻撃パターンは1：針弾ばらまき→2：16ウェイ連射→3：全方位ピンク弾連射→4：全方位連なりピンク弾→5：レーザー乱射＋全方位ピンク弾(単射)となっていて、2ループ目の3で自爆する。

第一段階の攻撃は全般的に弾速が遅いので、画面下のほうで普通に避ければ問題ないだろう。ローリングショットでもりもり撃って、さっさと形態を変化させてしまおう。大量にBUZZれる攻撃も少ないので、稼ぐ場合でも速攻破壊だ。レベルが100を越えていれば(自機が最終形態になっていれば)1ループする前に倒せるはずだ。4と5は比較的弾速が速いものの、弾の間が広いので落ち着いてかわしていこう。

ループ最後の攻撃、乱射レーザー。1回だけ全方位弾が混じる。

2の16ウェイは微妙にずらしながら撃ってくる。左右に微調整だ。

第二段階

第二段階の攻撃パターンは1：全方位ピンク針弾→2：回転オレンジ針弾→3：全方位ピンク弾＋通常弾・4：扇状回転弾＋緑弾ばらまき→5：扇状回転レーザーで1ループする。これが2ループするか、一定ダメージを与えると攻撃方法が変化する。

変化後の攻撃は6：全方位回転オレンジ弾＋緑弾ばらまき→7：回転全方位連射バルカン→針弾(3種)&緑弾ばらまきの順で、これがループし続ける。

前半のうち、2は画面右下が安全地帯。避けるならボスの正面に位置し、正面の弾だけ見て、当たりそうならチョンと右にずれる、という方法で。他の攻撃も基本的に目視して避ける。後半では6が単純に弾数が多いため厳しい。無理せずにボンバーを使ってしまおう。7はボスの真っ正面から自機15機ぶんほどずれた広い場所に入り、左右から迫るバルカンを見てその中心をキープしよう。この攻撃がBUZZのキモになる。

最も厳しいのがこの攻撃。素直にボンバーを使うのが手堅い。

2は右下が安全。稼ぐ場合はボンバーを撃ち込んで次のループへ。

ゲー事典 4号にわたって攻略連載してきたサイヴァリアも今号で最終回。クリアするだけならさほど難しくないだけに、より多くのプレイヤーにプレイしてほしいところだ。そこで、この記事を読んでいるキミがBUZZ伝道師となって、このゲームの素晴らしさを周りの友達に教えてあげてほしい。

グレート魔法大作戦

戦いも大詰め！あとは先に進むだけだ！

CAPTURE THE STAGE VI

4面までで通常のお宝集めは終了。×12になっていない人はプレイ内容を見直してみよう。ここからは残った残機を大切にして、死なないように進むべし。

Text:VMT-RED&C-LAN

地底王国進入！敵王宮司令部を破壊せよ」

難所は2箇所

いよいよ最終ステージとなるわけだが、道中の難度はそれほど高くない。注意するべきポイントは、ストロングヨロイダー×2機が出現する場所と、メカワイバーン×2機～スクロール停止地点までの2箇所だ。それぞれの対処法をチェックしていこう。

メタルゴブリン×2機の[illegible]弾幕は画[illegible]央が安全地帯。

ストロングヨロイダー×2機

ストロングヨロイダーに対しては、出現する前から真の位置で待ち構え、一回目の弾幕をやり過ごそう。一回目の弾幕をやり過ごしたら画面下に移動し、溜め撃ちとナンショット撃ち込みでどちらか片方を速攻で破壊する。一機破壊してしまえば残り一機は問題ない。

まずはこの位置で最初の弾幕をやり過ごす。出現前からこの位置で待機していること。

メカワイバーン～ギルガメット

メカワイバーンが出現したら、自機と逆属性のほうをショット撃ち込みで速攻破壊する。残った1機に対しては溜め撃ちを使うのだが、その溜め撃ちでスクロール停止地点の地上砲台もある程度破壊してしまいたい。特に、大型の回転砲台は狙い撃ちして早めに破壊してしまおう。

残ったメカワイバーンに溜め撃ちする時に地上の砲台群にも撃ち込みをかける。

鎧[illegible]ギルガメットは[illegible]破壊[illegible]無条件で「[illegible]の鎧」を出してくれる。

異属性のメカワイバーンはショットで撃つ

残りのワイバーンと砲台をため撃ちで破壊

同属性で撃つといい　ドリルモードビル多数

このあたりの敵を早く壊すとヒットドライバーが2機出現

最初の2機による[illegible]は正面が安全地帯（写真を参照）

4編隊目は画面下から来るので[illegible]

ゲー事典　ストロングヨロイダーの出すアイテムは、フード、ヘルメット、ソードとなっている。

ガメグロン改武装解説

出現アイテム
①ケツドリル
リング（溜め撃ちLV5以上で「もりのようせい」）
②A砲台
フード
③B砲台
フード
④コンテナA
アクセサリ
⑤コンテナB
スタッフ
⑥艦橋部分
アクセサリ（残ボム×4以上で「でんせつのヘルム」）
⑦本体弱点
財宝（ショット、マジックLV3以上、溜め撃ちLV5以上で「ルビー」）
⑧A2砲台
アクセサリ
⑨コガメハッチ
アクセサリ
※コガメはフードを出す

⑥（艦橋）破壊後

STAGE 6 BOSS 1

巨大亀式攻城要塞兵器 ガメグロン改

属性：[illegible]

ボスラッシュ1体目だけあってやり方を間違わなければ比較的楽に倒せる。できればボムを4つ以上残したいところ。

まずはコンテナA×2を破壊

最終面となるステージ6は道中こそ短めだが、ボスと戦う前に魔法シリーズ伝統のボスラッシュがある。ボスラッシュでは、大勢のゴブリガン兵士たちが見守る中、コロシアムで計3体のボスと1対1で戦うことになるぞ。

コロシアム一番手のボスは、1面ボスを改良強化したガメグロン改。左右に合計4つ装備した砲台がコンテナに変化しているほかは、ガメグロンと比べて基本的な違いはない。全体的に弾速が速く、攻撃の周期も短くなっているが、パーツを破壊する順番を間違えなければ激しい攻撃は来ないので、比較的楽に倒すことができる。

ケツドリルから妖精を狙いつつ、上部に2つあるコンテナAを破壊。これはミサイルを撃ってくるため、残しておくとあとあと厄介だ。コンテナは、一定時間経つ・弱点へ一定ダメージを与える・B砲台を全滅させる・艦橋部分を破壊する・という条件で開く。おとなしいうちに破壊してしまおう。ただしB砲台は全滅させると一気にコンテナA、Bからの攻撃が始まってしまう。コンテナA×2の破壊がはじめの方針だ。

ボスの攻撃はコンテナBーつだけ

コンテナA×2を破壊しつつ、このときA砲台×2も確実に潰しておくようにしよう。コンテナBが開いたときにこれが残っていると弾が避けにくくなるためだ。

このあとは弱点に少し撃ち込むか、一定時間待つかして第二形態へ移行。B砲台が閉じてコンテナBが開き、5発ワンセットの遅い弾を出してくるが、コンテナAとA砲台を潰しておけば、ガメグロン改の攻撃はこれのみになる。ここでコンテナBをひとつ破壊することで、ボスの攻撃を避けるのは非常に楽になる。この状態に持っていけば勝ったも同然だ。ここで艦橋を破壊するとA2砲台と艦橋(内部)の攻撃が加わる。こうなってからコンテナBを破壊すると発狂するので注意。

コガメラッシュはスピード…に倒そう。

ケツドリルの妖精を狙いつつ、まずはコンテナAを。

伝説のヘルムを取るために

艦橋が出すシークレットアイテム「伝説のヘルム」は、全面中でもこの場所でしか出現しない。条件を満たしているならば必ず取るようにしたい。艦橋へある程度ダメージを与えておき、LV8の溜め撃ちで艦橋と本体を一気に破壊。ルビーと伝説のヘルムを同時に取るのがベスト。本体を破壊しても連発が終わるまで当たり判定があるので攻撃もしてくる。撃ち込み加減がわかるまでは、本体に少し多めに撃ち込むといい。だが艦橋破壊後も全方位弾が加わるだけなので避け切ることは可能。

艦橋と弱点の同時破壊を…で渾身のLV8(青)を放つ

艦橋と本体に適度に撃ち込みダメージ調整、ゲージを溜め…

コンテナA×2→A砲台×2→コンテナBと破壊して…

ゲー事典 以前掲載した3面の記事中では、モビちゃんを取るために2面でボムチップを0にしてクリアする方針を紹介したが、2面の輸送艦の早回しも含めてボムチップを取りまくっていけば、4面頭のミミクロンで確実に伝説の盾を回収できる。その後のザコのチップで整すれば、ガメノバック(&戦艦)で0にできる。モビちゃんは宝箱次第になるが安定度は高い。

コロシアム・ボス

中距離支援型超重破壊戦闘ロボ

メカゴブリン・キャノン

属性：無属性

メカゴブリン・キャノンパーツ解説

出現アイテム

①ソード
②アクセサリ
お宝ゲージレベル5以上で「だいちのようせい」
③フード
④シールド
⑤フード
⑥財宝
残ボム4以上、お宝ゲージレベル5以上で「クリスタル」

3ボスとの違い

このボスの基本構造は、3ボスとして登場した「ドリル・メカゴブリン」とほぼ同じだが、肩部分のパーツとその攻撃が異なる。対戦経験が浅いうちに苦しめられるのが肩キャノン砲からの攻撃で、射撃ラインにいる瞬間に撃たれたら、まずかわせない。この攻撃は青属性なので、自機が赤属性の時は特に警戒しよう。また、肩キャノン砲の後ろの砲台から撃ってくるV字弾にも、充分な注意と対策が必要だ。

ようせい回収までの展開

「だいちのようせい」を取ろうとするならば、基本的な流れは3ボスの場合と同じ。まずはどちらか片方のドリル砲と、ボタン砲を破壊した状態にしてしまい、避けまくってカラータイマー砲が開くのを待つという展開となる。ドリル砲を撃つ際は、肩キャノン砲まで破壊しないように注意。肩キャノン砲まで壊してしまうと、当分の間カラータイマー砲が開かないモードになってしまうぞ。

カラータイマーの開き待ち中は、口からの9WAY弾に加えて肩キャノン砲、V字弾がくるため、かなりきつい弾避けになることを覚悟しておこう。

9WAY弾やV字弾に対しては大きく左右に動いて避けたくなるところだが、不用意に肩キャノンの射撃ライン上を横切るのは非常に危険だ。状況にもよるが、なるべくボスの正面から大きく動かないようにして、9WAY弾とV字弾を避けたほうがいいだろう。

慣れが必要だが、V字弾は引き付けと弾のスキ間をぬける要領がわかれば、最小限の動きでかわすことができる(左の写真を参照)。

出現したら、まずはどちらかのドリル砲を破壊してしまおう。

クリスタルを狙うなら

「だいちのようせい」を回収したら、真っ先に肩キャノン砲を破壊してしまおう。そして、弱点から出る「クリスタル」を狙う場合は、背ガミラス砲も破壊したほうがいい。やはり、ゲージを溜めている最中に背ガミラス砲からの属性弾がくるのは厳しいだろう。

ゲー事典　背ガミラス砲も破壊した後は、V字弾は大きく動いて避けよう。この段階では、中央の小さいドリル砲からの狙い弾がまじるので、引き付けて避けるやりかたは危険だ。

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P120~121 DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
P122~123 鉄拳 TAG TOURNAMENT

背後からの連続技に関する考察

攻撃側の視点

例えばレイファンの背折靠(P+K)をガードしたときや、かすみの月輪脚(K)をホールドしたとき、みなさんはどんな反撃を決めているだろうか。おそらく最も一般的なのは背後投げによる反撃だが、ダメージ効率を考えるなら、発生の早いエルボー系の打撃技を叩き込んで背後クリティカルヒット(相手はしばらくホールドを出すことができない)を誘発し、ギリギリまでダメージを稼いでから浮かせるのがベストだ。

右下の表は、相手の背後を取ったとき(背折靠ガード後を想定)に確定するコンボを並べたものである。確定であることを重視したため、理論上回復される可能性があるものはあえて除外した。現実には、ハヤブサの破突(P)↓ダッシュ連弾(PP)↓舞錐(K)、ゲン・フーの盤肘(P)↓単把(P)↓ダッシュ斬捶(P+K)などは、ほぼ確定と言えるくらい回復が困難といえる。この他にも「回復が難しい大ダメージ連係」はたくさんあるので、探してみよう。

背折靠をガード後、投げて反撃しているようでは甘い。浮かせてコンボを叩き込め！

コンボだけでも遊べます！

©TECMO LTD 1996 1999,2000

デドアラ2の鉱脈には、まだまだ多くのネタが眠っている。掘り尽くす日はくるのか？

TEXT 善之字元帥

防御側の視点

それでは逆に、相手に背後を取られたときのことを考えてみよう。むろんこのとき、相手が右表のような確定コンボを正確に決めてきたらどうしようもない。しかし、そこは相手も人間。反応が遅れるかもしれないし、色気を出して回避可能な大ダメージ連係を狙ってくるかもしれない。

そんなとき、防御側が最もやってはいけないのが、ダッシュで相手から遠ざかる行動である。ダッシュは見た目より逃走速度が遅いので、相手の反撃が遅れても背後から打撃をくらってしまう。ダッシュするくらいなら、その場で立ちガードをしていたほうがまだマシだ(反撃が遅れたとき、打撃を正面でくらってコンボを免れる可能性がある)。

では、最もコンボをかわせる可能性が高い行動といえば、やはりレバガチャ+チェンジが最有力。ただし、ギリギリ回復に成功しても、相手の打撃から逃れられなかったときにはハイカウンターでコンボをくらうことになり、かえって痛い目をみる。リスクを背負っても逃れられる可能性に賭けるか、ガードしつつミス待ちに徹するかはキミ次第だ。

チェンジ中に打撃をくらうと悲惨。補正が切れるうえに、ハイカウンターとなるのだ。

背後からのコンボに対しては、レバガチャ+チェンジ連打が最も回避率は高いが……

確定となる背後からの連続技

キャラクター	連続技
かすみ	閃光弾(⇨P)→無影刀(⇨⇨P)→炎顎蹴(K)→空中コンボ
あやね	螺旋刀(P)→空中コンボ
ハヤブサ	破突膝蹴り(PK)→空中コンボ
ゲン・フー	盤肘(P)→単把(P)→側踹脚(K)→空中コンボ
アイン	昇り肘打ち(P) or 天槍(K)→空中コンボ
ジャン・リー	コンボナックルアッパー(PPP)→空中コンボ
ティナ	ジャンピングニーバット(K)→空中コンボ
バース	バッファロークラッシュ(P)→空中コンボ
エレナ	❖シングル 騰空外擺蓮(P)→空中コンボ ❖タッグ 穿掌烈廻脚(PKKK)→チェンジ
ザック	バルカンフレイム(PPP)→レイジングニー(K)→空中コンボ
レオン	ストームアッパー(PP⇧P)→空中コンボ
レイファン	連環金鶏独立(PP⇨PK)→空中コンボ

With ハヤブサ　タッグコンボ大全（対軽量級）

始動技

天突（⇧P）クリティカルヒット→舞雛（⇩⇧⇨K）

表中の記号

©▶……チェンジ ／ →……通常のつなぎ

ここでの始動技は、クリティカルヒット後の「舞雛（立ちヒット）」。クリティカル誘発技には、便宜上「天突」を使用した。また、ダメージはカウンターが絡まない状態での最高値。ダウン投げで締めるレオンのもの以外は、爆発壁に正面からヒットした場合（ダメージ20）を表している。

順位	キャラ名	コンボ内容	ダメージ
1	レイファン	©▶ 斜飛肘撃（⇧P）→懶紮衣～連環金鶏独立（⇧PP⇨PK）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 斜飛肘撃（⇧P）→懶紮衣～連環金鶏独立（⇧PP⇨PK）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 七寸靠（⇦⇨P）	
1	あやね	©▶ ダッシュ（⇨⇨）（くぐる）→羅刃昇破（背PP⇨P）→羅刃昇破（背PP⇨P）→影月輪（背⇩K）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）→旋刃脚（逆KK）	
3	ゲン・フー	©▶ 揚把（⇦P+K）→撑掌（⇧P）→鶏腿（➡K）→盤肘・丹鳳朝陽（⇨PP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 撑掌（⇧P）→鶏腿（➡K）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 盤肘・丹鳳朝陽（⇨PP）©▶ 天輪脚（⇩K）	
4	ジャン・リー	©▶ ナックルアッパー（⇩P）→コンボナックルアッパー（PP⇨P）→コンボナックルアッパー（PP⇨P）→コンボナックルアッパー（PP⇨P）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ ナックルアッパー（⇩P）→コンボナックルアッパー（PP⇨P）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ ドラゴンキャノン（PPP⇨P）	
5	ティナ	©▶ ステップキック（⇩K）→ダンシングドールキック（F+K）→アルティメットコンボ（⇨PPK）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ ステップキック（⇩K）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ ステップキック（⇩K）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ バーティカルハンマー（⬆PP）©▶ [ダウン攻撃]（⇩P）	
6	レオン	©▶ ブラストドライブニー（⇦P⇨K）→ニーリフト（⇨K）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ ブラストドライブニー（⇦P⇨K）©▶ 破幻降龍脚（⇧KK）©▶ グラウンドサブミッション（対ダウン⇩F+P）	
7	エレナ	©▶ 抄手起脚（⇧K）→背勢震脚撩陰掌（仆⇦PKP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 挑打下攔（⬆PP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 挑打下攔 ©▶ 天輪脚（⇩K）	
8	ザック	©▶ ライジングヒールキック（⇧K）→デビルズラッシュ（PP⇨PP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ デビルズラッシュ（PP⇨PP）©▶ 天輪脚（⇩K）	
9	かすみ	©▶ 霧幻刀（⇧⇧P）→天神翔（背⇩P）©▶ 天突（⇧P）→昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 浮天刃～連月砕（⇧PP⇩K）©▶ 空旋斬撃（PP⇦P⇨P）	
10	バース	©▶ ジャンピングハイキック（⇧K）→ショットガンチョップ（⇦PP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ エルボースマッシュ（⇧P）→ショットガンチョップ（⇦PP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ ニーハンマー（⇨KP）©▶ [ダウン攻撃]（⇩P）	
11	アイン	©▶ 飛び前蹴り（⇩K）→天涯（⇦P⇩KP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 天涯（⇦P⇩KP）©▶ 昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 覇鐘（PP⇨PK）	

DOA2タッグコンボ選手権

―今回のお相手―　ハヤブサさん

片方のキャラと始動技を限定し、パートナー別の最大コンボを探ってみました。タッグコンボ好きの人は試してみてね。

ハヤブサといえば、最強の浮かせ直し技として名高い昇竜脚がウリ。拾い性能も最高レベルで、この技が絡んだときのみ狙えるようなタッグコンボが多数存在する。

最大のポイントは、やはり昇竜脚からのチェンジだ。前のキャラが使った技の硬直時間によってチェンジ可能になるまでの時間が大きく左右されるため、最大コンボを狙う際には、その都度コンボ内容に合わせたベストタイミングを探さなければならない。

一方、昇竜脚の硬直自体は、構えを取る性質が影響してか、非常に短いものと判断されるようだ。このため、昇竜脚チェンジ→単発の技チェンジ→昇龍脚という、通常ではあまりお目にかからないパターンでコンボをつなぐケースもある。左では、ティナとのコンボでそれを活用している。

また、場合によってはチェンジ後以外に昇竜脚を使うケースもある。左の例でいえば、かすみとのコンボがそれ。この場合は、しゃがみダッシュのコマンド（⇦⬆）で瞬間的にしゃがみ状態を作り、即座に⇦Kを入力することで、できる限り素早く昇竜脚につなぐのがポイントになるぞ。

ハヤブサのタッグコンボといえばこの技。特殊な性質に慣れることが大切だ。

羅刃昇破×3の脅威　破幻昇脚からの状況限定コンボ

With あやね／軽量級限定／難度：あちちッ

（天突（⇧P））→破幻昇脚（⇧K）©▶ダッシュ（⇨⇨）（くぐる）→羅刃昇破（背PP⇨P）→羅刃昇破（背PP⇨P）→羅刃昇破（背PP⇨P）→影月輪（背⇩K）©▶昇竜脚（⬇⇦K）→天砲脚（逆P+K）

ダメージ

高い浮かし技のあとに、あやねが下をくぐって羅刃昇破につなぐパターンは、上のコンボ大全にもある。その後は、2回から影月輪が基本だ。しかし、その羅刃昇破を3回入れるパターンが発覚した。それは、クリティカルヒット誘発後のよろけに破幻昇脚を当てたあと（つまりは立ちカウンター）。入る理由はやはり浮きの高さだろうが、それ以外にも相手のやられモーションの関係など、さまざまな要因が絡んでいるようだ。

上記のコンボは、画面端に追い詰めている状況で浮かしたときのもの。ステージ中央の場合は、羅刃昇破×3→影月輪→天輪脚が入る。

投げ始動コンボ第3位にランクイン　昇雷掌からの最大ダメージコンボ

With レイファン／軽量級限定／難度：あちちちちッ

昇雷掌（⇦⇧⇩⇧⇨F+P）→天突（⇧P）→天突（⇧P）→天突（⇧P）→昇竜脚（⬇⇦K）©▶斜飛肘撃（⇧P）→懶紮衣～連環金鶏独立（⇧PP⇨PK）©▶昇竜脚（⬇⇦K）©▶ 懶紮衣～連環金鶏独立（⇧PP⇨PK）©▶天輪脚（⇩K）

ダメージ

昇雷掌止め後も、タッグコンボ始動のチャンス。しかしノーマルならいざしらず、ハイカウンターの飯綱落としを超えるのはなかなか難しい。

今のところ最高威力と思われるのがこのコンボだ。しかし昇雷掌後、ダッシュして天突を当てるタイミング、その後しゃがみダッシュ入力から昇竜脚を出す早さ、そして2回目の昇竜脚からのチェンジと、ポイントとなる部分が3カ所もあるのが難度の高さにつながっている。当たり方によって天突の回数をとっさに変えられるようになり、かつ2回目の昇竜脚後を七寸靠で妥協してやっと実戦レベル……、といったところか。

コンボ夢枕指南～ハヤブサ編～

今回も対戦テクニック満載！

©(株)ナムコ

今回取り上げるテーマは「反撃」。これを実戦すれば対戦での勝率アップ間違いなし。攻めだけでは勝てないことを覚えよう。

TEXT：ハメコ
情報提供：■堂■

まずは反撃に適した技を覚えよう

「確定反撃」とは相手のスキのある攻撃をガードしたあとなどに、確実に技を叩きこむことを言う。状況に合わせていかに効率よく相手にダメージを与えられるか……、実はこれを知ることが勝利への一番の近道であり、避けて通ることはできない。まずはどんな技が反撃に適しているのか、各キャラごとにオススメのものを発生フレーム別にピックアップしてみた。これにはコマンド入力にかかるフレームも足して書いてある。

さて、フレーム別反撃表について補足をしていこう。まずは表中にないペク・嵐竜についてだが、これはあまりに反撃に適した技が少なかったので割愛させてもらった。ペクは10フレーム硬直に対しては裏拳二段、12フレーム硬直に対してはフロントキック、またはアルバトロス2発止めを入れ、14フレーム以上の硬直に対しては右アッパーを入れるのがいいだろう。そして嵐竜だが、14フレーム硬直以上にはRP始動の閻魔突っ張り×2～シットジャブの地上コンボを入れることができるが、それ以下の硬直にはシットジャブ程度しか入れる技がない。持ち技にジャブなどの発生の早い技がないのが痛いところだ。ちなみに右アッパーの発生は16フレームである。

表中に書かれていない反撃に適した技も存在する。それはファラン、ペク、レイの立ちRKである。これらの技は11フレーム発生で、リーチもそこそこあるので反撃技としてのスペックは高い。特にレイはワンツーがなく、ダメージが稼げないため、11フレーム硬直(ストマックブローやパンチラウンドキックガード後など)に対してオススメだ。

発生フレーム別 反撃技一覧表

キャラ名	8フレーム	10フレーム	12フレーム	13フレーム	14フレーム	15フレーム	16フレーム	17フレーム
三島家共通	シットジャブ	閃光烈拳		踵切り、無双連■(平八) ダブルアッパー(デビル)	風神拳(仁&平八) 紫雲二段蹴り(仁)			
シャオユウ	雀連砲	RK	フロントキック		挑打連掌	括面脚	双壁掌	
準	シットジャブ	RK	フロントキック		RP	右アッパー	圧勁	
エディ	シットジャブ	ワンツー、ベンリン	RK		コトヴェラダ		ガファンヨト	ビリバ
ポール	ワンツー		RK、フロントキック		瓦割り	双飛天脚、右アッパー		
ファラン	シットジャブ	ワンツー	右半月蹴り、フロントキック			右アッパー		
ジュリア&ミシェール&ワン	LP	RK、背面取り	フロントキック (ミシェール&ワン)	虎身肘 (ジュリア&ミシェール)	紅蘭妃崩肘1[illegible]目 (ジュリア)		大纏崩捶 ライジングトゥーキック	蒼天砲(ワン)
レイ	LP		フロントキック、■牙2発止め		右アッパー、前進LK	ライジングトゥーキック		
ロウ	左連拳～ドラゴンナックルコンボ	RK	フロントキック		ドラゴンストーム2発止め	ライジングトゥーキック	右アッパー	
リー	レフトジャブラッシュ ～リーナックルコンボ	シルバーウィップ	マシンガンキック(※)		ミストウルフコンビネーション	スーパートリプルファング ライジングトゥーキック	右アッパー	
ニーナ&アンナ	ワンツー	RK	フロントキック(ニーナ)	アッパーストレート	レフトハイ&ライトキック	右アッパー		
キング	シットジャブ	ライトストレート ～レフトアッパー		RK	エルボーフック	ライジングトゥーキック 893・K	ローリングソバット	ジェイルキック
アーマーキング&ロジャー	ワンツー		フロントキック	RK		ライジングトゥーキック アッパー掌底(アーマーキング)	トラースキック (アーマーキング)	ジェイルキック
クマ	ベアヘブンキャノン1発目	ストレート+エルボー	レバー入れRP、フロントキック			右アッパー、ライジングトゥーキック		ベアシザース
ジャック系共通	シットジャブ	ストレート+エルボー	レバー入れRP、フロントキック		右アッパー			パワーシザース
ブライアン	サザンクロスコンビネーション2発止め	前進RP	RK	前進RK		ダブルボディーブロー マッハパンチ		
ブルース	LP	RP	ツー・ハイキック	前進RK	ダブルニーコンボ	右アッパー、ライジングトゥーキック		
吉光&州光	LP、吹雪		フロントキック		RK、鬼薊2発止め(吉光)		右アッパー、LK	卍裏拳・壱
オーガ&Tオーガ	シットジャブ	裏拳二段	フロントキック		左アッパー	右アッパー、ライジングトゥーキック	RK	

※11フレーム発生

特殊(?)な反撃技紹介!!

ここでは少し特殊な反撃技が入るものを紹介しよう。まずは、甚大な硬直フレームを持つユンボをガードしたあとの反撃技についてだ。この技に対しては、ほぼ全キャラでしゃがみ状態をステップインなどでキャンセルしてからのガード不能技が間に合う。おもしろいものでは、キング・アーマーキングの前ジャンプで相手を飛び越して急所蹴り～ストレッチバスター(背後投げ)という地上コンボがある。もちろん、ユンボガード時の最大ダメージ反撃技だ。これはキング・アーマーキングのしゃがみガード時の横幅の大きさの関係上、ユンボの2発目がスカり、密着した状態からPジャックを飛び越せることに起因する。そのためか、横幅の小さい木人キングは2発ともガードしてしまい易く、残念ながらこの反撃法は不可能のようだ。

続いてシャオユウの扇蹴りガード後の反撃技について。扇蹴りガード後、シャオユウがダウン状態のように見えるので、適当な下段攻撃で反撃している人はいないだろうか。それでは相当もったいないことをしているぞ。この状態、見た目とは裏腹にくらい判定が大きく、しかも地上判定である時間が存在する。つまり、風神拳やニーランチャーなどの下方向に攻撃判定がある技で浮かせることが可能ということだ。もちろん、浮かせ技でなくとも、攻撃判定次第で様々な技が反撃技となる(アニマルアッパーカットなど)。

ただ、ここで補足をひとつ。扇蹴りガード後にシャオユウ側が横転入力をしていると地上判定である時間が短くなってしまい、ニーランチャーなどの発生の遅い技では地上ヒットさせることができなくなってしまう。注意しよう。

▼少し待って急所蹴り!! ここからストレッチバスターで体力をごっそり奪ってやろう。

▲ユンボガード後に前方ジャンプ。地■に爪の刺さったままのPジャックの背中へ……

▼実は地上判定。風神拳で反撃し、浮いているところに空中コンボを叩き込んでやろう。

▲扇蹴りガード後は一見ダウン状態。浮かせ技で浮かなそうなシャオユウだが……

テクニックBOOSTER

…例外的にステップイン系入力だけはレバー入力+ニュートラルまでの2フレーム分が先行入力できる。(→次ページへ)

ガード後に反撃可能な技 一覧表

キャラクター名	ガード後に反撃可能な技
三島家共通	鬼哭連拳(12)／■切り&踵落とし2発(15)／閃光烈拳(17)／雷神拳(※①)
仁	白鷺中段脚(12)／追い突き(12)／羅刹門·弐(12)／鬼殺し(17)
平八	奈落払い～踵切り2発(15)／無双連拳(23)
カズヤ	忌怨拳(※②)／魔神拳(13)／魔神閃焦拳(16)
デビル	デビルフィスト(16)
準	白鷺中段脚(10)／蒼槍掌(13)／霞掌打(14)／鬼殺し(17)
エディ	ベンリン(10)／マカコ·デ·ラド(10)／ビリバ(22)／トロッカ·エ·アタカール(24)
ファラン	エアファング(9)／ヒールランス(11)／パンチラウンドキック(11)／プラズマブレード(13)／ライジングブレード(17)／ステップインサイドキック(21)
ペク	アルバトロス3発目(14)／スネークブレード(15)／ウイングブレード(20)
キング	ダイナマイトアッパー(12)／アリキック<ヒット時>(13)／ブルータルサイクロン1発止め(14)／ジェイルキック(17) アリキックスピニングスマッシュ(17)
ガンジャック&ジャック2	シザースメガトン(14)／バイオレンスアッパー(15)／ダブルハンマー<振り下ろし>(17)／ダブルハンマー<振り上げ>(22)
巌竜	漢張り手(13)／ぶちかまし(16)
オーガ&Tオーガ	鬼哭連拳(12)／魔神拳(13)／閃光烈拳(13)／スネークブレード(15)／ライトハンドスタッブ<ヒット時>(15)
ポール	裏疾風(8)／双飛天脚(13)／崩拳(17)／疾風(17)／震月(18)／富嶽(19)
シャオユウ	後転跳弓脚(11)／括面脚(15)／虎尾脚(16)／挑打連掌(18)
ジュリア&ミシェール	二起脚(10)／槍弓腿(12)／通天砲(14)／連拳大纏崩捶(15)／天砲(15)／後掃穿弓腿(15)／通天砲2発止め(15)／蒼空砲(17) 疾歩崩肘(20)／虎双連腿1発目のみ(18※③)／紅蘭妃崩肘(15)／前掃十字把(18)
ワン	挑領(10)／虎蹲山挑領(13)／通天砲(14)／天砲(15)／双掌破(17)／崩拳(17)／蒼空砲(17)
レイ	背身崩墜(16)／立ち上がり途中LK(20)
ロウ	ドラゴンストーム2発止め(9)／サイドキックライトサマー(13)／ドラゴンストーム(15)／ダブルドラゴン(15)／その他のサマー連係(17) シットストレートレフトサマー(15)／ドラゴンアッパーカット(18)／ジャンプサイドキックライトサマー(18)
リー	ブレイジングキック(※④)／レイザーズエッジキックコンボ(20)
ニーナ	ディバインキャノンコンボ(14)／鰓斬り(14)／キリングブレード(15)／双掌破(17)／ディバインキャノン(19)
アンナ	スカーレットレイン(13)／クイックサマーソルト(14)／双掌破(17)
アーマーキング	掌底アッパー(8)／ジャンピングニー(8)／アッパーカット(11)
ロジャー&アレックス	アニマルアッパーカット(21)
クマ&パンダ	ベアヘブンキャノン(14)／ベアヘブンキャノン2発止め(15)／バイオレンスアッパー(15)
ブライアン	アトミックブロー(9)／ストマックブロー(11)／スネークファング(12)／クイックグラビトンハンマー<ヒット時>(12)／マッハパンチ(20)
ブルース	ガトリングコンビネーション3発止め(10)／サザンクロスコンビネーション(15)／バックハンドブロー(15)／ワンツーミドルキック(15) ワンツーハイキック(15)／サイクロンエッジトルネードアッパー(※⑤)／スライサー(※⑥)
吉光	社(9)／合掌(12)／卍■拳·壱(13)／日向砲(16)／吹雪(※⑦)
州光	御霊突き(16)／昇り葛(18)／吹雪(※⑦)
全キャラ共通	ライジングトゥーキック(※⑧)／相手頭側仰向け時の起き上がり中段蹴り(18)／背向けからの振り向きキック(12)

表中の( )内の数値は、被ガード時の硬直フレーム

表中の注釈

※① 14フレーム不利だが、相手が大型キャラの場合のみ16フレーム不利
※② クリーンガード時は4フレーム不利、遠距離ガード時は13フレーム不利
※③ 1発目ガード時のみガード→キャンセル横移動が可能。その場合は23フレーム不利
※④ 通常18フレーム不利だが、大型キャラが相手の場合は10フレーム不利（遠距離ガードになりやすい）
※⑤ 1発目をガードまたは空振りしたとき、2発目をガードすると38フレーム不利
※⑥ 遠距離ガード時のみ27フレーム不利
※⑦ ガード部位によって12～17フレーム不利
※⑧ ジュリア、ミシェール、ワンのみ18フレーム不利、他のキャラは12フレーム不利

ガード後の距離が重要

ブレイジングキックや鬼神拳など、ガード後の距離が遠く反撃しづらい技がある。これらに対する反撃技も左表にまとめたので覚えてほしい。表の補足だが、鬼神拳に対しては、なぜかミシェールの疾歩掌拳が届かない。また、熊鬼神拳や右掌底打は密着ガードしないと反撃技が届かない。密着ガードを狙って行なうにはレバーを入れずにオートガードするのがいい。ブレイジングキックは遠距離ガードするとガード弾きモーションが発生し、硬直が10フレームになる。大型キャラは腰の位置のせいか、高確率でそれが発生してしまうため基本的に反撃が不可能だ。

ガード後に距離が離れる技への反撃表

技名	反撃技
ブレイジングキック(19)	ディバインキャノン／双掌破／ファイアークラッカー1発止め／虎身肘&疾歩掌拳／レバー前入れLK(ブライアン&ブルース)／崩拳／胴抜き／ドラゴンストーム2発止め／バレリーナハイキック(州光)／吹雪／ガファンヨト／架推掌／挑領
右掌底打(オーガ)(17)	マッハパンチ／パワーシザース(クマ&Pジャック)／里合腿／フラッシングハルバート
熊鬼神拳(17) 鬼神拳(16)	マッハパンチ／疾歩掌拳／瓦割り／トラースキック／里合腿／フラッシングハルバート
胴抜き(11)	裏拳二段1発止め(Tオーガ)

※( )内の数値は硬直フレーム

ワンランク上を目指して

今回は上中段攻撃への反撃に的を絞ったが、さらに上を目指そうという人は、下段攻撃ガード後に立ち状態へ戻してから風神拳や右アッパーなどの浮かせ技で反撃することや、上段攻撃をしゃがんでかわしたあとにしゃがみ状態からライジングトゥーキックで反撃することなど、さまざまな状況で浮かせ技を入れることを覚えよう。

ワンチャンスでいかに相手の体力を多く奪うか……。これは『鉄拳TT』だけでなく、すべての対戦格闘ゲームにおける命題ではないだろうか。

「Jurio杯」この夏開催!! E-mail参加受付:bzq05553@niftyserve.or.jp

前号でもお伝えした、今や鉄拳における全国規模の大会として定着したラルク杯だが、ラルクの解散を機に名前を「Jurio杯」と改め、8月12日～14日にプレイマックス新宿店にて行なわれる。前回同様に百名以上のプレイヤーが集まり、まさに「全国大会」と言ってもいい程のハイレベルな大会となることは間違い無い。イベント内容は、初日が前夜祭と題しての鉄拳大会をはじめ、ミスタードリラー2大会などの各種イベント、2日目には個人戦、そして最終日には3on3を予定している。なお、個人戦は事前エントリーが必要となり、当日エントリーは受けつけないので、参加希望者は前日までにメールかプレイマックス新宿店2Fカウンターにてエントリーしよう。

「～ここまで」などのコマンド（風神ステップや魔神ステップなど）においては、すべて最初のワンコマンドまで記述している。風神拳や崩拳、双掌連撃などを毎回完璧に最速で出すのは難しいが、追い突きに狼牙2発止めで反撃したり、通天砲に風神拳で反撃したりと、相当な戦力になることは確かだぞ。強くなりたければ練習して手に入れるべし。

全国ゲームセンターイベント準備会

新しく始まるこのコーナーは、ゲームセンターで催す各種イベントをがっちりフォローしていこうというものだ。ゲーム大会など、各地で繰り広げられる店舗独自のイベントから、果ては全国規模の大会まで、その詳細をお伝えしていきたい。今回は1ページと少なめだが、次号からはゲームセンターイベントリスト（P143掲載分）も網羅して、より多くの情報を載せていきたい。また、掲載を希望するお店からの情報も待っているので、ドシドシ応募してほしい。一緒にコーナーを盛り上げていこうぜ。

ナムコワンダータワー京都店杯「ストリートファイターZERO 3」全国大会開催！

根強い人気を誇るストリートファイターZERO3の全国大会が開催される。関東、北陸、中部、関西のそれぞれの地区14店舗の予選を経て、真の最強プレイヤーが決定されるというもの。これは「ナムコ ワンダータワー京都店（SUPER CARROT）」主催、GCNとカプコン協力によって7月上旬から催される。

各地方予選において代表者3名（北陸・中部のみ4名）が選出され、京都のワンダータワーで行なわれる決勝大会に進出する。また、関東地区ではGCNの協力により6店舗により予選が行なわれるが、7月30日（日）には「関東最強決定戦（in G.C.ビーワン柏）」が開催される。

これは「ZERO3祭 in 柏」と題して、関東から京都決勝戦に出向く各店舗代表者を励ますべくZERO3プレイヤーが集う壮行試合。ここでは関東最強決定戦のほか、関東地区の最終予選も兼ねており、京都決勝戦参加枠が3名分用意されている。それまでの既存代表者18名以外のプレイヤーに必ず選抜メンバーとしての権利が与えられるというもの。

【予選の概要と主なルール】

●参加店舗数：14店　●総代表者数：48名　●店舗代表者枠：関東・関西・柏祭・ワンダータワー最終予選は各3名。北陸・中部は各4名ずつ（参加店舗が少ないため）　●トーナメント形式による勝ち抜き戦（1試合3本勝負・5本勝負は店ごとに設定自由）　●キャラ固定／IZMセレクト変更可、SPEED2固定　●じゃんけんにて席（1P、2P）を決定

【お問い合わせ先】

●各地方予選に関するお問い合わせは、それぞれの開催店舗までお願いいたします（スケジュール表参照）。

●決勝大会に関するお問い合わせは、ナムコワンダータワー京都店　担当：鈴井、大矢まで

TEL：075-254-0765
FAX：075-255-4141
E-mail：wt-kyoto@nyc.odn.ne.jp

「ストリートファイターZERO 3」全国大会

開催日	開催時間	開催店舗名	連絡先	担当者	備考
関東地区					
7/2(日)	13:00～	ゲーム in ナミキ明大前	東京都世田谷区松原2-27-4 03-5300-5747	畑山	
7/9(日)	15:00～	ゲーム ニュートン	東京都板橋区志村3-24-3 03-3558-9766	松田	
7/15(土)	14:00～	アミューズメントフォーラム　モア	東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル 03-3354-2598	佐藤	
7/16(日)	14:00～	ビートライブ	東京都町田市森野1-32-8 今村ビルB1 042-710-0508	根岸	13:00エントリー締切
7/23(日)	18:00～	Bet50(ベットハーフ)	東京都新宿区高田馬場1-28-4 03-3203-5254	新福	17:30エントリー締切
7/29(土)	15:00～	ゲームセンタービーワン	千葉県柏市明旭町1-1-16 0471-44-5597	古畑	
7/30(日)	15:00～	ZERO3祭 in 柏・関東最強決定戦 (ゲームセンタービーワン)	千葉県柏市明旭町1-1-16 0471-44-5597	古畑	AM7:30オープンで1日中様々なイベントを用意。 AM9:00まではゲームフリープレイ！
北陸地区					
7/9(日)	15:00～	どりいむ城南店	富山県富山市太郎丸1024番地 076-492-3645	瀬川	参加費100円
7/16(日)	14:00～	(有)SWITCH	新潟県上越市本町6-1-23 0255-26-2634	野口 小竹	http://www.02.so-net.ne.jp/˜tesus/
中部地区					
7/9(日)	13:00～	トンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 052-452-0304	横地	
関西地区					
7/2(日)	14:00～	Jungle南草津店	滋賀県草津市野路町1051 0775-65-6404	山本	
7/8(土)	19:00～	アミューズJJ	大阪市中央区道頓堀1-8-16 06-6213-2590	廣兼 三村	
7/9(日)	15:00～	コズミックプラザABC	大阪府寝屋川市早子町18-14 072-823-1160	池側	
7/16(日)	14:00～	GAME'S WiLL	京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 075-711-3913	山本	http://www.gameswill.co.jp/
8/13(日)	11:00～	ナムコ ワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354 075-254-0765	鈴井 大矢	ドリンクサービス等有り。 http://www1.odn.ne.jp/wt-kyoto/

GCN Hard Core Cup 1st 「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」大会 関東キャラ別決定戦開催！

現在、関東一円を中心に店舗予選が進められているGCN杯「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」大会。今大会の特徴は予選がすべて同キャラ同士の対戦であること。つまり、そのキャラ使いでの最強を決定しようというものだ。これには、同じキャラを使いこなすプレイヤー同士の親交を深める目的があるなど、ゲームファンならではの交流を重んじたイベントだ。

そして、その同キャラ予選に勝ち抜いた代表者は、そのキャラの看板を背負って決勝大会で闘うことになるのだ。

【主なルール】

●1対1の個人戦　●2本先取勝ち抜きのトーナメント戦　●キャラ変更は不可、SAの変更は毎試合可

【お問い合わせ先】

ゲームインファンファン秋葉原店　担当：久保田
TEL：03-3861-6520
GCN公式サイト　http://www.ceres.dti.ne.jp/˜cat-k/gcn/index.html

「ストリートファイターⅢ3rd STRIKE」大会 ～関東キャラ別決定戦～

開催日	開催時間	開催店舗名	使用キャラ
7/2(日)	15:30～	Bet50(ベットハーフ)	いぶき、オロ、ネクロ
7/8(土)	15:00～	ファンファン秋葉原店	リュウ
7/9(日)	14:30～	ゲームインミトヤ三河島店	エレナ
7/16(日)	15:00～	ゲーム ニュートン	ユリアン
7/22(土)	15:00～	ファンファン秋葉原店	ヒューゴー
7/23(日)	15:00～	MOM西葛西店	まこと、トゥエルヴ
7/30(日)	13:00～	ファンファン秋葉原店	決勝大会

決勝大会は、全キャラ代表1名の合計19名によるトーナメント戦。

GCN Hard Core Cup 5th 「ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～」3 on 3頂上決戦開催！

熱い対戦ではトップクラスのゲーム「ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～」の3 on 3が開催される。まだまだその腕を振るいきれていないジョジョプレイヤーはPC巣鴨に集まろう！　なお、千葉のB-1と滋賀のゲームステーションパロ草津では、シード権を獲得するための予選が行なわれる。また、下表には無いが明大前ナミキでは7月23日(日)の14時から受付・15時開始。この他、関西などでも開催予定だが、まだ日程は決まっていないなど未確定な部分もある。下記の公式サイトで最新情報をチェックしよう。

【主なルール】

●隠しキャラ6体を含む、全キャラ使用可能。　●参加者にはエントリー時に使用キャラを決めていただき、そのキャラ以外の使用を不可とします。　●同じチームに、同キャラ複数体を入れることも可能です。　●毎試合ごとに、チーム選手の順番変更可能。

【アンクについて】（6/9現在）

●on時「灼熱のアンク」使用は1ラウンドにつき3回まで。設置した時点でカウントします。
●off時、タンデム中のものは含まれません。　●4回目を設置した時点で、理由の如何を問わずそのラウンドは一切動くことを禁じます。

【お問い合わせ先】

プレイシティキャロット巣鴨店　担当：坂本
TEL：03-3943-6735
公式サイト　http://home8.highway.ne.jp/saia/zenkoku/

「ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～」3 on 3頂上決戦

開催日	開催時間	開催店舗名	使用キャラ
シード獲得権大会			
7/29(土)	15:00～	ゲームステーションパロ草津(滋賀)	13:00～ エントリー受付 シングル戦
7/29(土)	12:00～	ゲームセンタービーワン(千葉)	シングル戦
3 on 3頂上決戦大会			
8/20(日)	14:00～	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	13:00～ エントリー受付 参加費200円

※上記「シード権獲得大会」は、あくまで決勝大会でのシード権を手に入れるための大会ですので、決勝大会に出場するための予選ではありません。

ゲー事典　当コーナーでは店舗からの情報を募集しています。店名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送り下さい。折り返しご連絡させていただくことがありますので、窓口となる担当者名を必ず明記して下さい。E-mailによる申し込みも大歓迎です（location@arcadiamagazine.com）。

～アーケードゲーム専門店！広告ページ～

PCB

基板は家庭用ゲーム機にたとえるならソフトに当たる部分で、大きさや形は様々です。

タイトル	価格
マーヴルvsカプコン2	185,000円
グレート魔法大作戦(ROM)	38,000円
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	38,000円
サイヴァリア	108,000円
スーパーパズルボブル	68,000円
パカパカパッションスペシャル	75,000円
スーパーワールドスタジアム1999	42,000円
ドルアーガの塔	38,000円
アウトトリガー(ROM・パネル付き)	18,000円
スパイクアウト デジタルバトル オンライン(電源・JAMMAハーネス付き)	108,000円
ファイティングバイパーズ2(電源・JAMMAハーネス付き)	68,000円
武蔵巌流島(ガンリュー)(ROM)	15,000円
餓狼 MARK OF THE WOLVES(ROM)	28,000円
原始島2(ROM)	13,000円
コナミ80'sアーケードギャラリー	35,000円
グラディウスⅣ	38,000円
ガントレットレジェンド	35,000円
パズループ(パドル付き)	60,000円
ぐわんげ	38,000円
アシュラブレード	23,000円
チェンジエアブレード	28,000円
ストライカーズ1999	55,000円
ガンバード2	38,000円
ロードランナー ザ・ディグファイト	42,000円
堕落天使	20,000円
対戦ホットギミック3	48,000円
DVD麻雀コスプレ天国7	128,000円
スーパーリアル麻雀VS	15,000円
麻雀学園祭	4,000円
麻雀同級生	3,000円
麻雀同級生スペシャル	4,000円
麻雀若草物語	6,000円

業務用モニター

●シールドケース入り
29インチモニター **38,000円**
25インチモニター新品 **39,800円**

●シールドケースなし
25インチモニター新品 **28,000円**
29インチモニター **38,000円**

筐体に使われているRGBモニターです。
縦シューティングや映像にこだわる人はGETしよう。

C-BOX

本体に当たる物です。操作パネルと電源、RGBビデオ変換等が組み込まれています。

ベガJr. 29,800円

パナツインロング 36,000円

シグマセット 39,800円

ボードマスター 47,000円

アーケードゲームの仕組み 初心者講座 Part.5

最新鋭マザーボード **NAOMI**

家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」と互換のあるマザーボードです。マーヴルvsカプコン2、闘魂烈伝4、デッド オア アライブ2、パワーストーン2、バーチャストライカー2 Ver.2000、パワースマッシュ、バーチャNBA、スーチーパイⅢなどなど、タイトルも増えてきています。

今後も「SNKvsCAPCOM」「ギルティギアゼクス」などのビッグタイトルが続々とリリース予定ですので、将来性やスペックをみても現時点での最強システム基板といえるでしょう。

(ROM)とは？ それに必要なモノ

ゲーム基板リストの中には、タイトルの後に「ROM」という単語が出てきますが、これは一体なんぞや！ということで、今回はROMについてさらっと説明しましょう。

ROMの交換によってゲームを変えることが出来る基板は「システム基板(マザーボード)」と言われています。メーカーや年代によって様々なシステム基板が存在しますので、ROMだけ買うときにはそのROMに対応したシステム基板が必要になります。ROMとマザーボードが一緒になってはじめて「PCB(基板)」となり、遊べる状態になるのです。

各種マザーボード 一部紹介

CAPCOMマザーボード
CP SYSTEM Ⅱ
作品例：スーパーストリートファイターⅡX、ヴァンパイアシリーズ、エイリアンvsプレデターなど

TAITOマザーボード
G-NET
作品例：サイヴァリア、おてなみ拝見、RCでGO!、レイクライシス、カオスヒートなど

SEGAマザーボード
ST-V
作品例：レイディアントシルバーガン、蒼穹紅蓮隊、ガーディアンフォースなど
セガサターン互換基板!

SNKマザーボード
MVS
作品例：KOFシリーズ、サムライスピリッツシリーズ、餓狼シリーズなど
タイトル数は100以上!

TAITOマザーボード
F3 SYSTEM
作品例：ダライアス外伝、エレベーターアクションリターンズ、パズルボブルシリーズほか

KONAMIマザーボード
SYSTEM 573
作品例：コナミ80'sアーケードギャラリー、バスアングラー、ハイパービシバシチャンプなど

NAMCOマザーボード **SYSTEM Ⅰ** 代表例：ドラゴンスピリッツ	SEGAマザーボード **SYSTEM16** 代表例：ゴールデンアックス	CAPCOMマザーボード **CP SYSTEM Ⅲ** 代表例：ストリートファイターⅢ
NAMCOマザーボード **SYSTEM Ⅱ** 代表例：ワルキューレの伝説	SEGAマザーボード **SYSTEM24** 代表例：ゲイングランド	セイブマザーボード **SPI** 代表例：ライデンファイターズ
NAMCOマザーボード **SYSTEM 86** 代表例：源平討魔伝	SEGAマザーボード **SYSTEM32** 代表例：アラビアンファイト	KANEKOマザーボード **NOVA SYSTEM** 代表例：ギャルズパニックS

複雑に思えるゲームセンターのシステムは、いたって単純にできているのです。家庭用ゲーム機と若干異なる部分もありますが基本は同じゲームです。いま人気のある音ゲーや、迫力ある大型ドライブゲームなどのアーケードマシンも基本は一緒なのです。家にゲーセンを持ち帰りたくなったら、タイムマシンへお電話ください。

さらに詳しい情報は、タイムマシンホームページもチェック！
http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/
ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの注文も受付中です。

ARCADE PCB SHOP
(株)タイムマシン
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

TEL.042-328-7233
FAX.042-328-7234
営業時間：11:00～19:00 日曜日定休日

★通信販売は代金引替(代引き)がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取るシステムです。お届けも早く安全です。
★最低月1回発行している「ダイレクトメール」のお申し込みは、**おはがき**でご請求ください。3ヶ月間無料でお届けいたします。

アーケード基板専門店

ソフトショップ★マリオ

基板、ROMなどの
修理もしております。
お気軽にお電話下さい。

通信販売のご案内

ご注文は、電話、FAX、メール等にて在庫の有無と金額を確認して下さい。
お支払：現金書留かヤマト代金引き換えシステムでお願いいたします。

基板買い取りの案内

売りたい基板が有りましたら、電話、FAX、メールにて金額の確認をして下さい。
送金：現金書留か銀行振込みでいたします。（振込手数料は当店で負担します。）
基板が到着した翌日送金します。（土日祭日の場合は次の日となります。）

在庫リストの一例

★A-JAX	¥18,000	★青春スキャンダル	¥15,000	★トップシークレット	¥18,000
★ガイアポリス	¥12,000	★カルテット2	¥12,000	★サイドアーム	¥5,000
★グラディウス2	¥18,000	★ピットホール2	¥28,000	★レインボーアイランド	¥23,000
★グラディウス4	¥29,000	★R-タイプ	¥10,000	★プリルラ	¥25,000
★GI.ジョー	¥22,000	★イメージファイト	¥12,000	★忍者くん	¥15,000
★フラッアタック	¥12,000	★スパルタンX	¥10,000	★エスプレイド	¥23,000
★マッピー	¥10,000	★カルノフ	¥22,000	★怒首領蜂	¥45,000
★バラデューク	¥15,000	★虎への道	¥12,000	★プラスアルファー	¥22,000
★トイポップ	¥28,000	★ブラックドラゴン	¥10,000	★テラクレスター	¥12,000
★源平討魔伝	¥22,000	★エグゼドエグゼズ	¥24,000	★ホレホレ大作戦	¥22,000
★リブルラブル	¥20,000	★ジャステス学園	¥35,000	★メタルスラック2ROM	¥10,000
★ドラゴンバスター	¥15,000	★チキチキBOYS	¥24,000		

ホームページ
http://www2.ocn.ne.jp/~mario

Eメールアドレス
ssmario@cocoa.ocn.ne.jp

営業時間 AM11:00～PM8:00
定休日　毎週木曜日
TEL.0263-36-5536
FAX.0263-36-5735
〒390-0812 長野県松本市あがた1-2-16

新品基板、中古基板、レトロ基板の予約も承ります。

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES 2000 SUMMER VOL.15

なんて素敵な白昼夢！

ひたむきな少年時代よ甦れ！
FAMICOM 沈まぬ太陽
命短し恋せよ乙女！
秒殺ハードで一晩中

A5版132ページ／季刊（3、6、9、12月初旬発売）
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

こだわりユーザー御用達！

毎週毎週怒涛のように発売される新作ソフト。その急流の中から、キミは間違いなく「買い」のソフトを見つけることができているか？　光る小石を見つけても、拾う間もなく見失ったりしていないか？

その年を、上半期下半期に分けて半年ごとのゲームソフト売上ランキングを200位まで掲載！　それをもとに、「この半年のベストゲームはこれだ！」という編集部厳選のソフト紹介！

通常のゲーム誌からはあっというまに消えてしまう多くのソフトを、丹念に拾い上げてじっくり語る。職人気質のこだわり記事がたっぷり読める。

君も、ソフトの海から砂金を探そう！

発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ

A5版180ページ／年2回刊（4、10月初旬発売予定）
定価：本体980円（消費税が別に加算されます）

株式会社キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル1F
販売部　TEL.03-3555-3431
FAX.03-3555-1208

森田慎之介：ミヤモト先生のプレイを見て感動し、ゲームセンター『アルカディア』で一流シューターを目指す1[illegible]歳の大学生。早トチリも多いが素直な性格。ノスケと呼ばれることが嫌い。

初心者STEP UP☆列伝 第1弾

慎之介 the シューティングスター

第4話：進化の実感……

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

オレ、森田慎之介。伝説のシューター・ミヤモト師匠に師事すること2カ月、そろそろウデもついてきていい感じだ。今回こそは1周クリアの偉業を達成し、オレの人生に金字塔を打ち立ててしまったり、とか？

今日もとんかつ膳

「師匠、最近ようやく7面クリアが安定するようになりましたよ」

「ほう、いっちょ前に言うじゃねーか。『安定』なんてスコアラー用語まで使いやがって」

「へへ」

「で、どうよ。最終面は？」

「さすがにキツイっすね。で、師匠のプレイを参考にさせてもらえないかな～、なんて」

「いいだろう。よーく見てろよ」

さすがは師匠、オレにはとても見切れない高速弾をスイスイと避けていく。

「すごいっすね。あんな弾幕、ボクにはとても避けれませんよ」

「オイオイ、全部を見切ってるわきゃねーだろ。画面中に広がるこのテの弾幕ってのはな、一定の法則でバラまかれてることがほとんどなんだ。その法則性を見つける、それがパターン化だな。ストライカーズみてぇに1発1発の弾速が速いゲームだと、パターン化なくしてクリアするのはまず無理ってモンだ」

「ふむふむ」

「いいか、自分にできないからといって、すべて『才能』ってヤツのせいにするのはお前の悪いクセだ。誰もが同じだけの才能を持ってるたぁ言わねーが、うまいヤツのプレイを見たら、まずは何かコツがあると疑ってかかれ。ホラよく言うだろ、白鳥の水かきがどうとかこうとか」

「（水かき？）なるほど」

「ん？　なんかもの足りねーな」

「へ？」

「おいノスケ、ちょっとジョナサンつきあえ」

ガビーン。

理論VS重圧

「ときには、パターンを作るためのコンティニューも重要だぜ」

効率よくパターンを完成させるという話に終始した昨日のジョナサンで、師匠はこんなことを言っていた。その言葉のとおり、しばらくコンティニューを使いながら最終面のパターン構築に挑むオレ。なるほど、最初はとても避けられそうになかった弾幕も、だんだんとその構造が見えてきた。

「そうか！　一見ハデに見えるこの弾幕、実は自機を狙っている2、3発の弾以外はただの飾りなんだ！」

「お、ようやくわかってきたな。そこまで弾幕を分解して考えれば、もう才能も何もねーだろ」

「ハイッ！」

それから1週間、パターン作成に明け暮れたオレは、ついにすべての弾幕を見切った。

「ふむ、上出来だ。あとは、1コインでここまで来たときだな」

「え？　1コインだと何か違うんですか？」

「ランクが違うんだ。ゲームによっては、あきらかに弾の数自体が変わってしまう場合もあるからな。幸いストライカーズの場合、変わるのは弾速だけだから、1周目ならそのままのパターンでも通用するぜ。まあ、そのときのプレッシャーまでは責任持てないがな」

「プレッシャー？　パターンが全部できているなら、大丈夫なんじゃないですか？」

「フッ。そのときになってみればわかるだろうさ」

チャンスはすぐに訪れた。その日絶好調のオレは、ノーミスで最終面に突入。これまでに確立したパターンでは、ラスボスでボムを2発使うだけだから……。現在の残ボムは5発。楽勝だ！

「もらったッ！」

しかし、何かがおかしい。あれだけ練習したパターンのはずなのに、まったく別のステージをプレイしているようだ。頭がぼんやりして、ミスすることばかりを想像してしまう。そして……。

ズバーン

「うわッ」

そのとき初めて気づいた。オレはプレッシャーを感じているんだ。

ズバーン

その後は惨めなものだった。あれよあれよと残機は減り、ラスボスすら拝むことなくゲームオーバー。気づけば、自己ベストも更新していないという有様だ。

「それがお前の理論と実力の差だ。ただひとつ、経験だけがその差を埋めていく」

その師匠の言葉を、オレは痛いほど噛みしめた。

ミヤモト先生のアドバイス

うまいヤツが大量の高速弾をスイスイ避けるのは、ほとんどの場合法則を覚えているからなんだ。間違っても「この人超反射神経いいよ」なんて思うなよ。逆にいえば、法則性のない弾は弾速が遅いってことになるな（そんなモンが高速で飛んできた日にゃあ、避けれるわけねーだろ？）。この場合は弾道を見ながらその都度安全な場所を選んでいくことが重要になるぞ。まあ、これが本来の弾避けってヤツだな。ちなみに弾幕のタイプは、実はメーカーによって違う場合が多い。ストライカーズの彩京は高速弾、怒首領蜂のケイブは遅い弾、てなカラーがあるな。

こんな弾、反応で避けれるわけねーだろ！　この場合、引きつけてレバーをチョンだな。

ゲーマーとオカルト：ノスケはロシア面除けのおまじないとして、残タイム7秒で機体を決定してるけど、これはまったく根拠がない。ただな、必ずしもこのテのオカルトに効果がないワケじゃあない。そのおかげでいつもどおりのプレイができるなら、結構意味のあることかもな。それに、オカルトのなかからホントに使えるワザが見つかることだってあるんだぜ。

宮本宏和(ミヤモト先生):
全国トップを何度も取ったことのある名うてのシューター。『アルカディア』で週2回のバイトをしている26歳。気性は荒く、他人に世話を焼くのが好きらしい。実家は金持ち。

プレッシャーを越えて

キーンコーンカーンコーン

今日は教授が食中毒で午後から休講。さっそくアルカディアに急行だ(プッ)! 先週、ハヤテ号は族に鍵穴をブチ壊されてしまったので、今回は徒歩で出勤だ!

「ちわーす」

「おう、今日は早えーな」

「教授が食中毒で……」

「ほお、そいつはめでてえ。食当たりだけにラッキーデーてか?」

そうだよな。ここのところ毎回最終面まで行っているにも関わらず、いまだ結果は出ていない。そろそろ師匠の言っていた「差」ってヤツも埋まるんじゃあ……。

さっそくストライカーズの筐体に座ってコインを投入。最近は機体選択の残り時間が7秒のときに決定すると調子がいい気がする。

「9、8、7、よし!」

「変わったことやってんな、ノスケ。オカルトか?」

ミヤモト先生のブラックマーフィー

みんな目を閉じろ。今からオレがいくつかのビミョ～な質問をする。自分に当てはまると思ったヤツは、正直に手を挙げろ。誰にも言わないから安心していいぞ。
……意外とみんな手を挙げねーな。普段は大丈夫と思っていても、大事な場面では手が動かねえモンだぜ。いいのかノスケ? お前がゲームオーバーになったあと、いつもトイレに駆け込んでいること、めぐみさんにバラしちまうぞ?

シューティングチキン度チェック

問題

- ●すべての敵が、近寄ると弾を撃つアルゴリズムになっている気がする
- ●このボス、いきなり極太レーザーを撃ちそう
- ●残機とタメ時間は比例していると思う
- ●こんなときに限って……
- ●まだ残機は2機ある
- ●トイレに行きたい
- ●もう電車賃しかない
- ●今度こそ!

「へへ。こうするとロシア面が4面に来にくい気がするんですよ」

「まあ、事実関係はさておき、そのテの精神安定剤は精構重要だったりするもんなんだよな」

予想に反して、4面は見事にロシア面。しかし、いつものようにボムを使ってクリアしたオレは、6面で1機失うも、そのまま最終面までたどり着いた。さあ、ここからが勝負だ!

(あらミヤモトくん、あのコがウワサの彼? あなたずいぶん入れ込んでるらしいじゃない)

(今日あたり1周しそうですよ)

(ほんと? あら、抜かれちゃいそうね)

後ろでこんな会話が繰り広げられているとはつゆ知らず、オレはただひたすら眼前の敵のみに集中していた。一歩一歩ボスへと近づくにつれ、次第に緊張感が高まっていく。

(ここなんですよ。ボス1段階目の安地。アイツはいつもここでプレッシャーに負けて崩れていく)

(ふうん)

(でも、今回は運良くワンミス。余裕さが取れて、いけるかも)

ボス第1形態。ここが最大のヤマ場だ。安地に入る前にギリギリまで撃ち込む必要があるのだが、いつも引きつけすぎてミスしてしまう。さじ加減を間違えないようにしないと……。

「よし! これなら……」

ジュッドーン

(お、やったぞ)

最大の鬼門を突破したが、プレッシャーはますます増大する。しかし、このあとは比較的パターンの安定するところばかり。できる。できるはずだ!

ゴゴゴゴゴゴ……

「やった! やったぞ!」

「やっとかよ、お前。ずいぶんとハラハラさせやがるじゃねーか」

「やりましたよ、師匠」

「おめでとう、ノスケくん」

「へ? あなた誰? ですか?」

「やーね、人をモグモン呼ばわりしておいて、今度は知らんぷり?」

……。

「コホン。紹介が遅れたな、ノスケ。こちらはめぐみさん。お前がモグモンとかって呼んでた人さ。駅前の予備校で講師をしている花の28歳独身。んでもって……」

「なに片っ端からバラしてんのよ! あんたはそれだから……」

めぐみ? ああ、そういうことね。ちょっとお約束かな。

クリアの先にあるもの

あの思い出の初クリアから数日、自発的に休講を増やしたオレは、めぐみさ……ではなく、ストライカーズに励んでいる。

「ノスケくん、ここはどうしたらいいのかしらね」

「そこはですね……」

「ほう、ノスケ。ずいぶん偉くなったじゃねーか。ちっとオレにも教えるっつーのはどうだ?」

「あうぅ」

「あらミヤモトくん妬いてるの?」

めぐみさん、ナイスアシスト!

「コホン。まあいい。で、お前のほうは最近どうなんよ」

「さすがに2周目は、パターンの構築にも時間がかかりますね。でもその反面、1周目はかなり安定してきてちょっと退屈かな」

「ほほう(ニヤリ)。いっぱしの口をきくようになったな。それじゃあ1周目を攻めてみるってのはどうよ?」

「攻める?」

「(責める?)」

「スコア稼ぎのことさ」

「ボクにもついにそんなときが来たんですね」

「とまでは言わねーが……」

「稼ぎで得られる充実感は比じゃねーぜ」

ノスケに拓かれたスコアへの道。ミヤモト先生最後の教えとは? 次号、堂々のシューティング編最終回!!

このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、post@arcadiamagazine.com までお寄せください。

アルカディア編集部 責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

アルカディアの月刊化と同時にスタートした、シューティング用語も早3回目。今回は「た行」から「は行（途中）」までを解説だ！　歴史が長いだけあって、用語数も多いのだ。

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：きらり屋

今月のキーワード
『シューティング③』

※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例＞」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼た行▲

多関節【たかんせつ】
同パーツを数珠つなぎに複数組み合わせて作られたキャラクター。この技法(?)は蛇やムカデ、触手など、細長いウネウネしたキャラの表現に適しており「魔界村」のドラゴンあたりから広く見られるようになった。シューティングに限らず2Dゲームであれば、何らかの形で使われていること多し。触手系キャラが多いアイレムやコナミシューティングでは多用傾向にある。

タコミス【たこみす】
ケアレスミス。普段死なないような場所でミスしたときに使われる。思わずこの言葉で誤魔化したくなるときもあるが、本当に～だったのかよく考えて使おう。なお、グランドオクトパス(ダラII)やエイトフィートアンブレラ(Gダラ)でミスしても～とは……寒失礼。

弾封じ【たまふうじ】
敵キャラに至近距離まで接近すると弾を撃たなくなる現象、およびこれを利用すること。縦シューでは地上のザコ敵ならば大抵～が可能。下手に離れるよりも完全に重なったほうが安全。中にはボスや空中敵の攻撃を～できたり、逆に「F／A」のようにまったく～が効かないゲームもある。～の範囲もゲームによって異なるので注意。

溜め撃ち【ためうち】
一定時間ボタンを押しっ放しにしてから離すことで放てる攻撃。シューティングでは「R-タイプ」の波動砲がその草分け的存在。ボタン数を増やさずに攻撃バリエーションをつける意味でも画期的であった。「ドラゴンセイバー」や「バトライダー」など、一定時間ボタンを押さずにいることで撃てるタイプの～もある。

垂れ流す【たれながす】
弾撃ちのバリエーションのひとつ。自機、敵機を問わず、遅い弾を間断なく出し続けるさまをこう呼ぶ。また口からソレっぽいものを吐き出すような場合に使われることもある。いずれにせよ厳密な定義はなく感覚的な部分が強い。

○○＋弾【～だん】
メーカーによって敵の弾の撃ち方にもカラーがある。それを表現して彩京弾、東亜弾、セイブ弾というようにメーカー名を冠して使用する。下手にクドクド説明するよりも一言で理解できるのが利点。

弾幕【だんまく】
大量の弾のこと。ニュアンス的には多方向に射出された幾重もの弾、というイメージ。キャッチコピーなど、文語として目にすることが比較的多い言葉。

地形【ちけい】
岩壁や壁など、破壊不能で当たり判定がある背景。横シューでは一般的だが、縦シューにおいては現在稀有である。～は自機の移動とショットの弾道を制限するうえ、～の影にある砲台など、いやらしくも合理的な敵配置もプレイヤーの悩みの種。だがそういう敵は、何がしかの方法で破壊できるようになっている(はず)。

▼な行▲

ナイスボム【ないすぼむ】
アドリブでボンバーをうまく使うこと。ガンバード2では～ボーナスが導入され若干注目を浴びた。～を撃つことに長けた人間をナイスボマーと呼ぶ。謎の人物、～仮面は日本を代表するナイスボマーとして一部で知られる。

▼は行▲

発狂【はっきょう】
主にボスが、特定の条件で仕掛けてくる強力な攻撃。長時間粘ったり、破壊寸前までダメージを与えることが条件になっていることが多い。原則的に～状態の弾はかわせないので、ボムを撃つなりするといい。ちなみに人に対して使う際は、気がふれて変になること、狂うことの意。むかついたり、怒り狂った事柄に対し、その原因や現象を～もの、などということも。

張り付き【はりつき】
敵に接近し、あるいは重なり撃ち込むこと。シューティングは多くの場合、画面内に表示される自機の弾数の上限が決まっている。そのため敵に近づくほどショットの回転率が上がり、時間単位のダメージが飛躍的に上昇する。連射装置を使って張り付けば、一瞬でボスを倒せてしまうこともある。「ダライアス」のカメ2秒パターンなどは有名。現在はでソフト連射が標準装備されたセミオート、またはフルオートのゲームが多くなり、～が効果的に使える局面は少なくなってきている。「同」のっかり

早回し【はやまわし】
敵キャラを素早く破壊していくことで新たに敵が追加される事象を～、または単に回しと呼ぶ。回せるかどうかはゲーム次第で、敵の出現法則の設定の仕方による。最近では「マーズマトリックス」、「グレート魔法大作戦」の特定の場所で～が可能である。

COLUMN ○○弾を考える

定期的にシューティングをリリースするメーカーは限られてきた感のある昨今では、シューティングを普段からたしなんでいる人ならば、新作の画面をチラと見るだけで「嗚呼、あのシリーズね」とか「ふん、あそこのメーカーが出して来おったか」といったふうに、メーカーやゲームの概要をあるてい ど識別できるっぺろう。ソッはシューティングじゃなくても別にヨイんだが、メーカーごとに滲み出る個性ってのは当然あるわなぁ。そんなわけでやや唐突に切り出す感は残るものの、ここでは本文中であまり詳しく触れなかった「(メーカー名)＋弾」を詳しく解説していっちゃろう。　彩京弾は弾速の速い微妙に精度の甘い弾。移動方向を間違うと動いていても当たるときがあるから注意。

東亜弾は自機を正確に狙う速い弾。基本的に移動していればスイスイ流せるが、誘導の始点が悪いと切り返しが厳しげ。東亜プラン後期の作品は弾速は遅いがそのぶん量がかなり多くなり、これが現在ケイブ弾に受け継がれている――といって差し支えないだろう。

セイブ弾は画面右下とか最下段などから現れた戦車が見えた瞬間に撃ってくる超っ早弾。避ける間もなく突然やられちまうので覚えて対処せい。弾封じできる範囲も平均よりもかなり狭めなり。　［C・LAN］

都庁レーザー【とちょうれーざー】：ビデオシステムの「ソニッ[illegible]ン[illegible]ス」1[illegible]ボ[illegible]現時に放つレーザー。文字通り都庁の中から発射されるためこう呼ばれるのだが、用語としての意味は"覚えていないと絶対に[illegible]けられ[illegible]い攻[illegible]"を指す。1回く[illegible]えば二度と死ぬ[illegible]とはなく[illegible]る[illegible]、当時はその不条理さに腹を立てたものだった。若いのう。byまさ

OLD GAME MUSEUM

魔女っ子アポカリプス

TEXT：田渕健康
ILLUSTRATION：AKD
協力：トライ・アミューズメントタワー

いつの時代も不思議な魅力で我らを魅了し続ける「魔女っ子」。そんなラブリーな彼女たちの登場するオールドゲームをピックアップ。

ゲームセンターを彩ってきた魔女っ子たちの艶姿が甦る!

■右上：ピュア『カプコンワールド2(1992／カプコン)』 ■右下：コットン『コットン(1991／サクセス/セガ)』 ■中央：トレミー『フェアリーランドストーリー(1985／タイトー)』 ■中央上：チッタ『魔法大作戦(1993／ライジング)』 ■中央下：ジル『魔法警備隊ガンホーキ(1992／アイレム)』 ■左上：アルル・ナジャ『ぷよぷよ(1992／コンパイル/セガ)』 ■左下：メル『プリルラ(1991／タイトー)』

毎回、業界的に硬派な見地からオールドゲームを再検証していく当コーナーでありますが、アルカディア規定34条によると、年に2回ばかし「イロモノくくり」という難儀なカテゴリーでの開催が決定づけられているのです。

年に2回のうちの1回が、その年の「干支」にちなんだオールドゲームを紹介する「干支ゲー」特集であり、残る1回がこそが、オールドゲームに登場する女キャラたちにスポットを当てる「娘祭り」なのであります。

なんともカルマ高ぇなあオイ、と鼻で笑い飛ばされそうなくくりではありますが、アーケードゲームにおける「女キャラ」の存在は商業的にもゲーマーの感情的にも外せない要素ゆえ、ここは一つ本腰入れて、オールドゲームに登場してきた各種女性キャラクターに焦点をブチ当てていく次第です。

さて、記念すべき「娘祭り」第1回目のテーマは「魔女っ子」。過去の名作に登場した、のっぴきならねぇ不思議なフォースを持った娘さんたちが登場したゲームを取り上げるゾーっと。

アーケードゲームにおける魔女っ子観

一言に「魔女っ子」といっても、そのイメージには千差万別あると思われます。当企画で挙げられている「魔女っ子」は、いかなるアビリティを有しているかというと、

1：現代科学では解明できない不可思議な力を行使する

2：自分の中に有する「魔力」のほかに、アイテムを触媒にしてより強力な魔術が使える

3：ろりろり

とまぁ、こんなところでしょうか。これらの諸条件を圧縮していえば「非科学的な術を使う小娘」ということになるのですが、これではあまりにも極端かつ寂寥感すら漂う思いなので、ソフトにまとめて「不思議な力を持った女の子」ということにしておきましょう。

普通、マンガやTVに出てくる魔女っ子といえば、その力をもって荒れ野に花を咲かせたり、友人と憧れの先輩との仲をとりもってやったりと、なかなかに夢あふるる活動内容を見せています。

しかし、アーケードゲームに登場する魔女っ子の場合は、すべからく「魔法の力＝武力」という捉え方をされるのが普通です。その魔力をもってして、蛮行を働く世の悪漢どもに喝を入れる……それが、アーケード魔女っ子の宿命であるのです。

魔法の力で病床の子供に生きる活力を与えたり、小鳥さんと楽しく会話したりと、他のメディアに見られるハートウォーミングな魔女っ子世界に背を向けるごとく、アーケード魔女っ子が生きる世界に渦巻くのは破壊に次ぐ破壊！爆炎に次ぐ爆炎！ 魔女っ子と書いて懲悪マシンと呼ぶかの如く、彼女たちは戦乱に明け暮れる……のでありますが、あまり凄惨な雰

アルル・ナジャ
『ぷよぷよ(1992/コンパイル/セガ)』
人気シリーズ『ぷよぷよ』の顔ともいえるキャラクター。元はMSXで発売された『魔導物語』に出演していた。

OLD GAME のある店

【レタス702】
〒060-0807 北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F
TEL／011-737-6165
アクセス方法／JR札幌駅より徒歩3分
●主なレゲータイトル／熱血硬派くにお君、パイプドリーム、ゴールデンアックス デスアダーの復讐、魔法大作戦、爆烈ブレイカー、ナイトスラッシャーズ他(月1ペースで入れ替え)

【大久保アルファステーション】
〒169-0073 東京都新宿区百人町2-1jhg7-2アルファビル
TEL／03-5330-8595
アクセス方法／JR山手線新大久保駅より徒歩1分、JR総武線大久保駅より徒歩1分
●主なレゲータイトル／ダーウィン4078、飛翔鮫、達人、グラディウスII、サイドアーム、大魔界村、地獄巡り、メルヘンメイズ、ファイネストアワー、A-JAX、モンスターランド、ファイナルファイト、バルキューブ、他多数(全4フロアのうち、B1フロアがすべてオールドゲーム)

【ゲームプラザキューティー】
〒556-0002 大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17
TEL／06-6632-0170
アクセス方法／市営地下鉄線堺筋線 恵美須町駅より徒歩5分
●主なレゲータイトル／アテナ、サイコソルジャー、青春スキャンダル、ガンスモーク、キャプテンシルバー、アルゴスの戦士、ドラゴンスピリット、ドラゴンセイバー、キャプテンコマンド、グラディウス！～IV(5/21現在)そのほかリクエストによる

ジョイプラザはなまる

●主なレゲータイトル
サンダークロス海外版、エイリアンズ海外版、エキサイティングアワー海外版、SPY、ブラッドストーム、タートルズインタイム、カウボーイズ、アイスクライマー、エキサイトバイク等。海外ゲーム特集。7月よりUPL特集を行なう予定。3週間ごとにテーマを決めて、ゲームの入れ替えを行なっている。

〒114-0031
東京都北区十条中原1-8-27十条ホワイトビルB1F
TEL 03-3906-2212
●アクセス方法
JR埼京線十条駅より徒歩3分、JR京浜東北線東十条駅南口より徒歩10分

TVゲーム ミッキー

ローソンの2Fにあるここ「TVゲームミッキー」は、基本50円の低料金ゲーセン。20～30円の台もあるぞ。

下のタイトル欄のとおりカプコンタイトルはほぼ揃っている。タイトルの入れ替えは週1回3～4タイトルのペース。タイトルのリクエストも可能だ。ゲーム大会が頻繁に行なわれている店舗でもある。

●主なレゲータイトル（5/21現在）
魔界村、大魔界村、ブラックドラゴン、戦いの挽歌、アレスの翼、ウィロー、ニモ、戦場の狼2、ストライダー飛竜、マッドギア、ラストデュエル、虎への道、ロストワールド、ファイナルファイト、ストリートファイター、マジックソード、バース、アルティメットエコロジー、スプラッターハウス、ベラボーマン、ドラゴンセイバー、フェリオス、ワルキューレの伝説、テトリス、Rタイプ、RタイプII、RタイプLEO、イメージファイト、ギャロップ、最後の忍道、トンマ、悪魔城ドラキュラ、ウルフファング、グラディウスIII 他多数。

〒630-8126
奈良県奈良市三条栄町9-12
TEL 0742-35-4841
●アクセス方法
JR奈良駅より徒歩7分

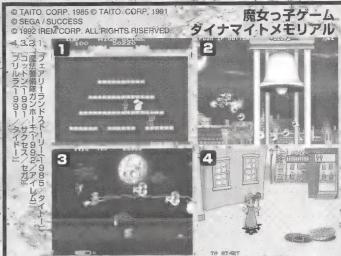
ゲー事典
■ジョイプラザはなまるHP http://ueno.cool.ne.jp/hoehoe4th
■ゲームプラザキューティーHP http://free.prohosting.com/~qt-syg/
■トライ・アミューズメントタワーHP http://www.try-inc.co.jp/tower/
■大久保アルファステーションHP http://www.alpha-st.co.jp/ (近日公開予定)

アーケード魔女っ子の定義

アーケードゲームに登場する「魔女っ子」は数あれど、そこはかとなく共通する要素があったりするからこりゃまた不思議。よって、ここに彼女たちに共通しているような気がする)要素を集めてみた。

- □三つ編み多し
- □「帚」に類似するエモノを持ってる
- □露出度少なし
- □動物のお供がいない
- □なぜか常に命懸け

魔女っ子ゲーム ダイナマイトメモリアル

1. フェアリーランドストーリー(1985/タイトー)
2. 魔法警備隊ガンホーキ(1992/アイレム)
3. コットン(1991/サクセス/セガ)
4. プリルラ(1991/タイトー)

アーケードシーン魔女っ子の草分け的存在ともいえるのが『フェアリーランドストーリー』に登場する「トレミー」である。三角帽子に黒装束&ステッキという、スタンダードな魔女っ子スタイルで多くの人々を萌えさせた。

90年代初頭には、己の欲望のままに天空を翔けた「コットン」や、時のネジを取り戻すために不思議世界を冒険する「メル」が、熱い支持を受ける。ヒソカに忘れがちだが、『ぷよぷよ』の主人公「アルル」も魔道師見習いということで、一応魔女っ子だ。

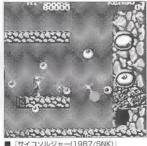
魔女っ子近似値 その1
巫女系

「魔法」に近い力を有しつつも、実際には魔女っ子じゃないといった女の子ちゃん。行使するのは巫力や神通力といった類。『リターンオブイシター(1986/ナムコ)』の「カイ」や、戦国シリーズの「こより」、『サムライスピリッツ(1993/SNK)』の「ナコルル」などがいる。

■『リターンオブイシター(1986/ナムコ)』

魔女っ子近似値 その2
超能力系

魔女っ子と同じく不思議な力を有しているが、魔法ではなく「超能力」と呼ばれる力を行使。

代表格として『サイコソルジャー(1987/SNK)』の「麻宮アテナ」がいるが、魔法との線引きを明確にしていくことが、今後の課題といえる。

■『サイコソルジャー(1987/SNK)』

囲気を感じさせないのは、魔女っ子たちが持つリリカルでラヴリーな魅力が成せる技でありましょう。

俺たち夢色ドリーミン

「魔女っ子」が登場するゲームは、登場するキャラクターが持つ性質ゆえか、「不思議な魅力」に満ちているものが多数存在します。

多くのプレイヤーに「ゲーム」という枠を越えた、必要以上の思い入れを抱かせ、何やらほのぼのとした気持にさせてくれる、そんなハートフルな魅力が魔女っ子ゲームにはあるのです。

ゲームの中に成立しているファンタジックな世界観と、モニターの中の魔法少女が織り成すキュートな表情。それこそが、我々プレイヤーを魅了して虜にしてしまう魔女っ子ゲームが持つ最大の魔法なのではないでしょうか。

などともっともらしくまとめつつ、今後登場する魔女っ子モノに必要以上に期待したいデスね。

花小路クララ
『豪血寺一族2(1994/アトラス)』
異色の格闘『豪血寺一族2』に登場。外見の愛らしさと反比例するかのように、性格は凶[illegible]無比だ。

ピュア
『カプコンワールド2(1992/カプコン)』
『カプコンワールド2』に登場するプレイヤーキャラ。帽子のカワイさは悶絶モノ。伊勢丹で売ってほしい。

オールドゲーム設置店舗募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先(TEL、FAX、E-Mail)・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先にお送り下さい。

オールドゲームタレコミ募集

俺の知っているあそこにはこんなゲームがあるんだぜ……といった具合に、店舗にあるオールドゲームのタイトルとその店舗を教えて下さい。マニアな一大歓迎!! 官製ハガキにゲームタイトルとアクセス方法(右の店舗紹介に書いてあるような感じで)、そして店舗周辺のMAPを描いて送って下さい。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株) エンターブレイン アルカディア編集部

トライ・アミューズメントタワー

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-3-10
TEL (03)5295-2345
●アクセス方法
JR 秋葉原駅より徒歩5分

毎月、ユニークなテーマ立てでサービスを行なっている「トライアミューズメントタワー」。7月中旬までは雨の日に限り、開店時に全台2クレジットが入っていて、無料でプレイできるといったサービスが行なわれている。

また、ゲームのタイムレンタルサービスも開始。平日の10:00〜13:00までの間は、1時間1,000円で選んだ1タイトルにかぎりフリープレイで遊べるぞ。1時間単位で申し込みが可能。ただし、新作は不可。なお、7月中旬までは雨の日に限り、2割安の800円でサービスが受けられる。パターン研究や対戦大会のための特訓などにうってつけだ。

※7月30日(日)には『ストリートファイターⅢ3rdストライク』大会、そして『バーチャロン オラトリオタングラムver.5.66』大会が同時開催されるぞ。エントリーは7月1日から。

最新型魔女っ子には『ガンバード(1994/彩京)』の「マリオン」、『超鋼戦記キカイオー(1998/カプコン)』の「ポリンちゃん」、ポップンシリーズの「マジカルメイ」&「スペースマコ」などが挙げられる。アダルト部門としては『ウォーザード(1996/カプコン)』の「タバサ」や『クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(1996/カプコン)』の「真由美先生」がいる。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ

電界 接続

第6回

TEXT:袴田 直樹
http://home2.highway.ne.jp/hakamata/

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

『激！赤貧アーケーダー対策室』

業務用ゲーム基板(以下基板)はピンキリで、安いのはテレホビーのソフト並に安いのですが、いざ始めようと思うとコントロールボックスやらなんやらで結構お金が掛かってしまうのが現状です。今回は家庭で基板を動かすためになるべくお金を掛けずにDIY感覚で基板を動かしてしまおうという企画です。

Illustrated by ムドウ

飼い慣らされたアーケーダーは乾き死ぬこの時代。荒野を駆ける野犬になれ！

買えなければ作る。

予算¥9,000! ジャンクで環境構築する!!

基板を動かすために必要なコントロールボックス相当の機能を果たすには、「電源・操作・映像・音声」の4つを満たさなくてはなりません。逆にいえば、これさえなんとかすれば基板は動きます。この4つをいかに安く満たすか、これがテーマというわけです。

電源→スイッチングレギュレータを使う

スイッチングレギュレータ(以下電源)という部品を使います。AC100Vを入力すると、主に+5V、+12V、−5Vを出力してくれます。この出力をコネクタを介して基板に入力するわけです。電源スイッチは今回ナシで、コンセントの抜き差しでON/OFFとしましたが、スイッチを付けてもOKです。この電源、一般的なジャンクだとなかなかゲーム基板に合った物がありませんから、素直に基板屋などで探すとよいでしょう。電源を入れて「ジジジ…」と鳴いていたらかなりくたばっていますが、そうでなければあとは電圧の問題です。

テスター何ぞはないでしょうから、電圧調整はまず電源を切った後、電圧調整用の可変抵抗を左いっぱいに回して、「通電して動作を見ては切り」を繰り返しながら、少しずつ右にまわして調整。なるべく低い電圧で安定させましょう。動けばOKてなもんです。この電圧調整が、電源を制するキモです。くれぐれも電源電圧に敏感な基板(カプコンCP-SYSTEMⅢなど)はこの時使わないでくださいね。

左からAC100V入力(L/N)、アース、+12V出力、−12V出力、−5V出力、GND、+5V出力、+5V出力の電圧微調整ツマミ。

操作→手頃なコンパネ、ジョイスティックを流用する

上下左右、ボタン1〜3といった操作系の入力は、それぞれスイッチやボタンと線を繋げてやるだけでいいのです。スイッチは2つ接点がありますから、片方を操作系の入力へ。もう一方をGND(共通の一極みたいなもの)に繋げればOKです。ON、OFFができるスイッチならなんでもつなぐことができますが、いくら赤貧といえども、コンパネにはこだわりたいもの。ファミコン時代から使い込んでいるスティックがあるのならそれを流用しない手はないでしょう。テレホビー関連のパッドやジョイスティックの中には変換回路(①)が入っていますが、これは不要。単なるスイッチボックスとするため、余分な回路から切り

削りに削ったスパルタンな構成

JAMMAコネクタ+配線
約¥2,000

計¥9,240(税込)

ARCADER用語解説

※【工具】今回の工作をするうえで、工具は欠かせない。最低限必要なのは、半田ごてと半田。半田ごては¥2,000前後、半田は¥500程度で売っている。半田ごては、20W/40W切り替えなどというものがおすすめ。このほか、ボタンなどの端子と配線とを抜き差しできる状態で固定できるギボシ端子という金具がある。ボタンの交換や配置がえに便利なので、お金に余裕があったら使ってみよう。基板屋さんなどで手にはいるぞ。ギボシ端子と配線材とは、ペンチなどで圧着できる。本当は専用工具があって、それで圧着するとキレイにいくのだが、こちらも財布次第で。

※【袴田氏が格安モニタを出品】……近々袴田氏が、このコーナーでも以前に話題にしたヤフーオークションに、本業のセンテック名義で格安の15KHz対応21inchモニタを出品するとのこと。http://auctions.yahoo.co.jp/jp/user/hkmtnx

①【変換回路】……たくさんの信号を少ない線数で送れるようにするシリアル転送回路が入っている。ゲーム基板のように、1対1で信号を送る方式を、パラレル転送といったりする。

②【フォーカスがしっかり】……ピントが合って、クッキリと映る様子のこと。ピントがきているがために、焼き付きやすいということのようだ。

③【RGBコンバータ回路】……秋月通商のキット(http://www1.tomakomai.or.jp/akizuki/)が定番だ。秋月通商のサイトの「かわら版」コーナーの「映像おもしろキット2」に「RGB→ビデオコンバータ」キットというものがある。これが使えるぞ。プラモデル感覚で作れるので、RGBモニタが用意できない人は試しては？

④【スピーカ出力】……+とGND、−とGNDと2つ出力を作って、それをステレオ入力すれば、逆相の擬似ステレオ風に。MVSの2〜4本基板はこれで立派なステレオ出力になるので、覚えておくといいだろう。

今回から、コーナーキャラクターを新設しました。名前を「電気ぷらん」といいます。デザインは、読者コーナーのCG職人としておなじみムドウ君です。
電気ぷらんオフィシャルストーリー……33世紀の未来、超発達したゲームが流行するなか、前世紀のゲーム基板はすでにデジタル世界の中でだけ見ることのできるものと化していた。

離すことが必要です。2ボタンで済むのなら、MSX用などATARI仕様のものがそのまま使えます。今回の作例のように、基板屋のジャンクで筐体から取り外したコンパネがあったら、それを利用するのも手です。そのままだと座りが悪いですが、四隅に穴があいているので、足をつけましょう。

さて、これらの部品の調達先ですが、これもまた特殊な部類に入るので、やはり基板屋のジャンクコーナーなどで漁るしかないでしょうね。一番いいのは私の会社みたいにゲーム機の修理や廃棄をしているとこです。私も赤貧の頃はタウンページなどで近くのメーカーの営業所を調べてアタックしたものです。要は行動力です（若さともいう）。頑張ってね。

映像→液晶モニタを直結、もしくはコンバータを自作

これが一番厄介かもしれません。RGB21or15ピン入力のあるテレビがあれば、R、G、B、SYNCの各映像信号を直接線で結べばいいので簡単なのですが……。基板屋には大小さまざまな筐体から抜いたRGBモニタが並んでいますが、そこに並ばないモニタの存在も見逃してはいけません。業務用モニタというものはどうしてもモニタ焼けが生じるもので、電気を入れなくてもクッキリと、しかも複数のゲームの焼けが生じているモニタがあるものです。このような玉は基板取りか廃棄となりますので、安くあげたいのならねらい目といえます。実はモニタ焼けがある玉ほどフォーカスがしっかりしている(②)ので、映り自体は問題ないことが多かったりするのですよ。焼けモニタはどうも……というのなら、RGBコンバータ回路(③)を自作して、家庭用TVに映してみてはどうでしょう。秋月通商のキットならコントロールボックスに内蔵されているものと引けを取らないくらい奇麗に変換されます。これなら¥2,000くらいですね。

秋葉のジャンクで一時期流行ったのがパチンコの液晶モニタ。これを流用するのもアリでしょう。今回の作例で使用しているものがそれです。これはRGB入力なので、基本的に基板からの映像出力を直接つなげば映り、面倒が少ないです。持ち運びもお手軽ですし、縦置きも可能ということで、ある意味オススメです(所詮画面は小さいのですが)。

音声→スピーカを直結、もしくはピンプラグを接続

基板のスピーカ端子の＋－を、スピーカの2つある端子のどっちかをどっちかにつなげばOK。どっちがどっちでも音は鳴ります。音声外部入力のあるAV機器がひとつでもあればしめたもの。ピンプラグ(赤白のアレです)一本で解決です。ピンプラグの中央の芯にスピーカ端子の＋をつなぎ、ピンプラグの周囲を丸く囲む端子には基板のGNDをつなぎます。このような接続にすれば、あとは音声入力に突っ込むだけ(④)。

気をつけなければならないのは、「スピーカ出力の－側を使わない」という点です。必ずGNDから拾ってください。

最後の課題……基板との接続

基板を動かすにはどんなものが必要で、どんなところに注意すればいいのか、ということについて解説してきました。最後に残ったのは、基板とこれらの部品をどうつなぐか、ということです。

近来の基板は、筐体(コントロールボックス)との接点であるエッジコネクタがほぼ規格化されていて、どんな基板でも統一規格である「JAMMA」対応をうたっていれば、エッジコネクタ内の端子の配置は同じです。したがって、これまで説明してきた機器類を、JAMMAエッジコネクタに接続してやれば、うまく基板を動かすことができます。

このエッジコネクタとガッチリかみ合うコネクタを用意して、それに配線してやることにしましょう。必要な部品として最初に挙げたJAMMAコネクタは、56ピン、ピンピッチ3.96mmというものです。

このコネクタ。買うと¥1,000もしないのですが、もちろん中古品をGETしましょう。これも、基板屋から入手するのが近道でしょうね。

では、実際に接続して、基板を動かしてみましょう。右図を参考に、ぜひとも清貧廉価なアーケーダー生活を楽しんでみてください。

完成品!!これでブリブリ遊べ！

赤貧コントロールボックス結線図

↑部品面　JAMMAコネクタ実体図　↓半田面　ピンジャック

JAMMAコネクタピン配置

半田面			部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
+5V	C	3	+5V
+5V	D	4	+5V
-5V	E	5	-5V
+12V	F	6	+12V
逆挿し防止キー	H	7	逆挿し防止キー
COIN COUNTER 2	J	8	COIN COUNTER 1
COIN COUNTER 1	K	9	COIN COUNTER 1
SPEAKER-	L	10	SPEAKER+
N.C.	M	11	N.C.
VIDEO GREEN	N	12	VIDEO RED
VIDEO SYNC	P	13	VIDEO BLUE
SERVICE SWITCH	R	14	VIDEO GND
	S	15	TEST SWITCH
COIN SWITCH 2	T	16	COIN SWITCH
START SWITCH 2	U	17	START SWITCH 1
2P UP	V	18	1P UP
2P DOWN	W	19	1P DOWN
2P LEFT	X	20	1P LEFT
2P RIGHT	Y	21	1P RIGHT
2P SHOT 1	X	22	1P SHOT 1
2P SHOT 2	a	23	1P SHOT 2
2P SHOT 3	b	24	1P SHOT 3
N.C.	c	25	N.C.
N.C.	d	26	N.C.
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

スピーカ

電源：+5V / GND / -5V / -12V / +12V / FG / AC(N) / AC(L)

AC100V

START　COIN

SHOT1　SHOT2　SHOT3

ジョイスティック：RIGHT / GND / DOWN / GND / GND / UP / GND / LEFT

RGBモニタ／液晶モニタ　どちらか

赤入力 / 緑入力 / 青入力 / 同期入力 / GND

RGBコンバータ：赤入力 / 緑入力 / 青入力 / 同期 / GND　S出力 / ビデオ出力　テレビへ

ゲー事典　電気ぷらんオフィシャルストーリー続き……しかし、稀少価値の高い基板データを狙い悪徳ブローカーのネットダイヴが流行し始め、事態を重く見たアキハバラ政府は特殊部隊を設立。隊員一号は、陽電子荷重ジェネレーター「ハンダゴテ」を使う14歳の少女、電気ぷらんだった……。

20世紀アーケードゲームの表現

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1980年／昭和55年

コナミ

スクランブル／SCRAMBLE

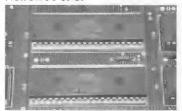
●開発元　コナミ工業　●ジャンル　横スクロールシューティング
●発売元　レジャック　●操作系　8方向レバー2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80(3.0MHz)×2
サウンド構成	AY-3-8910(PSG)×2
表示色数	97色
スペック	コナミ規格ハーネス・2枚基板・±5V+12使用

『グラディウス』の祖先ここに登場

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

2枚基板にフラットケーブル。比較的オーソドックスな作りになっている。

CPUはZ80。シャープだとこんな型番。2つめは、下基板のほうに搭載している。

PSGにはAY-3-8910を搭載。PSG音源のデファクトスタンダードだ。これを贅沢に2つ搭載。

用語解説

スクランブルの操作性：8方向レバー+2ボタンで撃ち分けができるシューティングはこれが初めて。グラディウスはもちろん、ゼビウスなどにも濃い影を落としている。また、激しいボタン操作が要求されるため、水平コンパネ流行のきっかけにもなった操作系だ。

AY-3-8910：アメリカGI(General Instruments)社製音源チップ。PSG(Programmable Sound Generator)チップの先駆けといえよう。3ch+1ノイズという構成。FM音源登場直前まで、様々なハードウェアで多用された。

エッジコネクタのコナミ配列：まずは取り扱い説明書の配列表がとても見にくいというハードルがある。操作系の配列がとってつけたような未整理状態で、とても計画的に設計されたものとは思えない状態になっている。

HARDWARE CHECK

CPUのZ80は、メインと音楽制御用で2個。こんな贅沢なつくりが許されたのは、アーケードゲームだからといえましょう。上基板にはZ80に音源2個、キー制御の8255が2個載っています。実はこれコピー基板なのですが、これらのICにはすべてソケットが使われているのが素敵。これがあるとないとでは整備性がぜんぜん違ってくるのです。エッジコネクタのコナミ配列はいったい誰がアサインしたんでしょう……かなり困惑する配列になっています。

コピー基板のため、製造は「GGI CORP.」となっています。

縦画面なのに横スクロール。後半面では、燃料タンクの破壊が重要に。

ああ、燃料切れ

縦画面の横スクロールシューティングです。インベーダー筐体からの改造のしやすさを考慮してこうなったと思われます。ショット1で前方、2でボム攻撃という"撃ち分け"は当時としてはかなり斬新でした。燃料は地上のタンクを破壊することによって補給されるのですが、その不条理さこそ80年代の味であるということはいうまでもありません。燃料が切れれば重力の法則に従って落下～ミスです。この落下がただ単にレバー下の入力と同じ動きなので、のちの横シューで地面接触死のことを「燃料切れ」と呼ぶ隠語も生まれたりしました。

また、めくるめく面構成も魅力で、「ある一定以上進まないと次のエリアに進めない」という『ゼビウス』に継承されたシステムも、プレイヤーのやる気を促します。

続編に自機がヘリになりマップが難しくなった『スーパーコブラ』というゲームもあるんですけど、今となってはこのゲームを語る上でオマケのようなハナシになってしまった感があります。

スクランブルといえば、当時の様々なテレホビー機に移植されたことでも有名だ。とりあえず押さえておきたいのは、SORDのM5(タカラのゲームパソコンM5)版と、TOMYのぴゅう太版。ハードウェアの格差は歴然としていたが、どちらもなかなかがんばったデキであった。任天堂ファミリーコンピュータ前夜の、のんびりした時代だった。(編集)

無作為に集計！　無謀に発表！

第5回テーマ　エターナルコンボ十傑

対戦ゲームの醍醐味のひとつは連続技、"コムボ"にありき。だけどこれが行き過ぎると[illegible]得がいかなかったり憤慨したりほくそえんだり吹聴して回ったり……いろんな事態を引き起こすことになるんですよね。

— C・LAN presents —

秒読開始！　アルカディア編集部が選ぶ

エターナルコンボ TOP10

順位	キャラクター	ゲーム／コンボ
1位	ハンゾウ、フウマ、ドラゴン、J・カーン	ワールドヒーローズ2（ADK） {連続攻撃途中止め} 繰り返し
2位	ダック・キング	餓狼伝説スペシャル（SNK） 歩きながらA目押し
3位	テリー・ボガード	[illegible]狼伝説3（SNK） {しゃがみC→強クラックシュート} 繰り返し
4位	全キャラ	プチカラット（タイトー） ボールが金色ブロックに永久にはまる
5位	アキラ	バーチャファイター2（セガ） PKキャンセル繰り返し
6位	リムルル	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（SNK） （背後から）{遠距離B→コンル　メム} 繰り返し
7位	キング	龍虎の拳2（SNK） 強トラップショット連打（気力ゲージなし）
8位	アンディ・ボガード	K.O.F.94（SNK） 画面端限定 {弱技→弱残影拳} 繰り返し
9位	あかり	月華の剣士2（SNK） （浮かせて）⇦B繰り返し
10位	全機体	怒首領蜂（アトラス／ケイブ） ショット&レーザー

上限なければこれ必殺なり

いやいやいや、どもども。1回お休みをいただいて楽させてもらったC・LANです。今回からバリクソ〜ルにやっていくのでまたよろしゅうな。

んでは早速今回のテーマ。代打ちRED氏の芸風に影響されつつ、我的エターナルコンボでいざ参らんと思います。ズバリ言っちまいますと「永久コンボ」です。無限コンボという呼称で親しまれていることもありますね。

対戦ゲームではこれは非常に厄介なブツです。ともすれば対戦バランスが崩壊してしまうのですから。でも見つけると誰かに教えたくなりますよね。その心理は非常によ〜くわかりまっせ〜。

規定としては1シリーズで1タイトルってのと、あとは多少古めってことくらいですかね。最近のゲームだと稼動中の場合もあるので。○○○とか○○○とか、まいろいろ。

それと即死コンボという類似品がありますが、ここで扱うのは相手の体力がいくらあろうが∞じゃなければ殺せる、というコンボです。気絶→気絶はアリだけど、ゲージ使用や幻影陣中のコンボなど、限られたリソースを消費するのは不可とします。また基本的に単純で簡単なものほどランクが高くなってます。

いつぞやのジャンク新聞でも、はまっ子が同じようなことをやってたような気がしなくもないですが、それはそれ。ということで、我的永久コンボ十傑をいざ発表！

混沌かつ雑然としたエタコン戦線10位〜4位

10位はアトラス／ケイブの怒首領蜂。面によっては最初から最後までコンボがつながります。びみょ〜に今回のテーマの主旨からは少し外れますが、奇をてらってみたく入賞（させた）。

9位。SNKの月華2からあかりが入賞。相手を浮かせたらタイミングよく⇦Bを当てていくだけ。こりゃええわ〜。斬鉄にもジャンプA+B連打の永コンがあったね。

8位。K・O・F'94のアンディ残影拳無限コンボ（にした）。端限定なのが非常に惜しまれる。ほかに無限投げとか、さらにシリーズを見渡すと永久コンボてんこ盛りです。

7位は龍虎の拳2、キング強K連発の気絶→気絶コンボ。ゲージを0にしたら、トラップショットをグチャグチャと連続入力すればOK。スライディングにならぬよう注意。

6位はこれまたSNK、斬紅郎からリムルル背後コンボ。おあつらえ向きに背後に回る方法もシステム上多彩極まるので、狙える機会多数。ほかにも凄コン目白押しです。

5位は唯一の3Dもの、セガのVF2、アキラ千本パンチ。2・1になっても背後からなら可能という点がこの順位にわりと貢献した（させた）。

4位はタイトーのプチカラット。金色ブロックにボールが変に挟まると、コンボ表示とともにモリモリ点が入ります。もう店員呼ぶしかありません。まさに永久コンボ！

やはり1位はコイツか？ 3〜1位

いよいよ上位陣の発表だ。3位はSNKの餓狼3、テリーのしゃがみC→強クラックシュート。しゃがみCが早いちゅーかクラックのやられが長いちゅーか……しゃがみA→しゃがみCもつながるので汎用性の高さは抜群！　相手がしゃがんでたりしゃがみCの先端だったりするとつながらないが、どこでも狙えて超カンタン、絶対オススメの永久コンボだ。気絶直前になったらダンクなどで誤魔化すとかしよう、バレバレだけどね。

2位も同じくSNK、餓狼スペ無限段。間合いを詰めながらAで押し、気絶に持ち込み、同じコトを繰り返し、いっちょあがり〜（小鉄風）という寸法だ。レバーを相手方向に入れたままタイミングよくAを押していけばいいだけ。ジョー東でもできるよ。

そして栄光の1位は、2カ月ぶりに登場！　ワーヒー2の連続攻撃（A連打）途中止め永久コンボ。ハンゾウ、フウマ、ドラゴン、J・カーンで可能だ。新システムが仇となり、弱スタートのお手軽永久コンボに……。ハンゾウは2発止め、フウマとドラゴンは3発、J・カーンは3発→弱スラ（⇩A）をループだ。

かような結果とあいなったエタコンは、ブツによってはかっこよく見えたりする即死コンボと違って、泥臭くねっとりとした感じがいいですね。メーカーの偏りは筆者の趣味なのでドンマイ、キャハ。

スラング工房 〜ありがち空目ミニッツ〜

うんうん、[illegible]引きの省略にはさまざまな事情が絡んでいる、という結論を見て前回は終わりましたね。[illegible]って、その事情ひとつ[illegible]ねーか！　しかも半予想！　という辺さがひそかに泣きどころです。

コンピュータ用語の音引きを省略するのは、なんでもその[illegible]物には、数字や記号を表記することが多いので、[illegible]の場合は「1」、横書きの場合は「マイナス（－）」などとの混同を防ぐためである、なんて話も聞きました。で、今回はこの音引きとゲームの略称の関係を考察してみたいと思いますね。

まあ基本的にゲームの略称というのは、会話などをする際、長くて言いにくい[illegible]に略されるわけです。例えば「ストリートファイターII」なら「ストII（ツウ）」というふうに。でも初期の「ストリートファイター」に関しては、「ストファイ」とか僕ぁ言ってました。一般的ではないかもしれませんがね。

略される場合にはいくつかのパターンがあり……と、その前にゲームタイトル自体にパターンがあります。一般的なのは一単語（例：チェルノブ、[illegible]）のものと、二単語（例：キャプテンコマンドー、ドラゴンバスター）のものでしょう。[illegible]音引きはどこいったの？

（つづく）

ゲー事典　永久コンボはオフェンス面に特化した、いわゆる「ハメ」と言い換えることができますが、餓狼スペあたりまでは自分はあまり気にせず遊んでました。一発くらったら終わり！　的な緊張感は独特のものがありつつ、微妙に釈然としなかったりするときもありつつ、まあ全体的にはそれなりに楽しかった気もします。みんなはどうかな？（まさ）

ジャンク新聞

第8号
平成12年6月30日発行
担当：はまー

月刊ペースに合わせて、1ページでの構成になりました。そのぶん密度の濃い内容でやっていきますので、よろしくお願いします！

combo BBS 連続技掲示板

『GGX』『K.O.F.2000』『C VS. S』……。またまた2D格闘が元気になってきました。ロケテver.でもいいから投稿してみて！（笑）

マーヴル VS. カプコン2：春麗

●ジャンプ強Ⓟ→ダッシュ弱Ⓚ→強天翔脚（1ヒット）→気功掌→{弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓚ}→エリアル{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ}→弱百裂脚（2ヒット）→{弱Ⓟ→弱Ⓚ}→2段ジャンプ{弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ}

画面端限定。強天翔脚→気功掌は、「→↓↘＋強Ⓚ→←＋ⓅⓅ」と素早く入力するだけで出せます。弱百裂脚をすぐ止めると弱Ⓟに戻れるので、エリアルが楽しくなったのもNICE。

（兵庫県　山野 誠さん）

天翔脚は、弱だと浮き方が変わってしまうので不可能。ちなみに気功掌のあとは、タイミングさえよければ強天翔脚＋αにつなぐこともできたりします（ダウン回避不能でハイパーキャンセルポイントを当てられる）。エリアルの前後は、投稿のままだとキャラ限定が厳しいので、こちらで修正させていただきました（それでもけっこうムズいんですが……）。

マーヴル VS. カプコン2：ケーブル

●ジャンプ強Ⓚ→ダッシュ{弱Ⓚ→強Ⓟ（2ヒット）}→タイムフリップ→ダッシュ弱Ⓟ→{弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ}→エレクトラップ→ダッシュ{弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓟ（＋Vアシスト発動）・強Ⓟ×3}→（Vアシストヒット→）タイムフリップ→ダッシュ弱Ⓟ→{弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ}→エレクトラップ→ダッシュ{弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓟ・強Ⓟ×3}→強クラックダウン→タイムフリップ→ハイパーバイパー（空中）→ジャンプ弱Ⓟ→ハイパーバイパー（空中）→強シミター

画面端限定。Vアシストはシューティングタイプです。防御力が最も高いセンチネルをも即死させられます。ポイントは、強Ⓟの2段目を最速でキャンセルすればタイムフリップがつながること、そこからの追撃でタイミングよくエレクトラップを当てると相手が地上やられになること、3回目のタイムフリップをカス当たりさせて拾うこと、以上の3つです。

（宮城県　大久保 拓也さん）

さまざまなバリエーションでタイムフリップを組み込んでいるのがポイント高し。クラックダウン→タイムフリップでダウン回避されてしまうのがやや残念かな。なお、1回目のハイパーバイパー（空中）は、↓↘→↓＋ⓅⓅ入力でもシミター空キャンセルでもOK。

アシュラブレード：ローズマリー

●中→大（1ヒット）→ふっ飛ばし→大（1ヒット）→ふっ飛ばし→小→中→大→EXデモンレイザー（降下中を当てる）→EXエビルハーケン

ローゼスフェイク後に背中から決めるほか、大型キャラにはめくりからも狙えます。キャラによっては、EXデモンレイザー×2からエビルハーケンも決められます。

（石井 伸明さん）

アシュラバスター発売（予定）記念に。たまたま地元にアシュブレが置いてあったんで、運よく確認できました。

基板の裏側 Reverse side of PCB

マーヴルVSカプコン2のネタ（それなりに）多くの投稿が届いており、こちらとしてはありがたい限りです。ただ、まだまだ現役のタイトルなだけに、扱い方がちょっと微妙だったりもします……。逆にちょっと古めなタイトルのほうが載りやすいかも（苦笑）。

ちなみに、この「基板の裏側」コーナーは、「シークレットコマンドデータベース」と交互にやっていく予定です。

022 同キャラタッグ

X-MEN VS ストリートファイター

同キャラタッグを組みたいキャラにカーソルを合わせ、そこからルーレットセレクトを開始（レバーを左右どちらかに入れっぱなし）。目押しで前述のキャラを選択します。ルーレットセレクト後にカーソルが元々合わせてあったキャラに戻るので、あとはカーソルを動かさずに決定すればOKです。ちなみに、同キャラタッグを組むと、キャラの色が変になります。

（埼玉県　撲殺機動隊さん）

は：じつは某誌に載ってなかったような気がするので、ここに掲載。ルーレットセレクトの入力上、画面端のキャラ限定です。ちなみに、アーケードで同キャラができるのは、シリーズ中このゲームだけですね。

023 バックスタブ再び

侍魂～サムライスピリッツ～

修羅ガルフォードのストマタドッグで相手を倒しつつ、相手が落下してくる前にシャドーコピーを出します。すると、名前が表示されてもビィなアクションを起こしますが、ガルフォードは消えたままになります。

ちなみに勝負決定時は、シャドーコピーを中断してガルフォード本体が出現し、勝ちどきをあげてしまいます。

（佐伯 渡さん）

は：こちらも、どこかに載っていそうでなかった系。というか、今となってはゲーム自体がレアセンになさそうだけど。

この手の「勝ちデモが始まる前に仕込んでおく」ことで何かが起こるパターンは、ほとんどの格闘ゲームで見られます。

こんぼ昔話 ～不確定連続技の巻～

連続技は、基本的に「決まり始めたら攻撃側の独り舞台」。しかし、食らった側がそれを（ある程度）妨害できる、アツいシステムを搭載したゲームもある。そんな駆け引きなのか余計なお世話なのか分からんモノを特集。

●ブレイカーズ（ブレイカーズリベンジ）

このゲームでは、地上でのやられモーションの終わり際に、「ガードはできないが必殺技は出せる」時間帯が存在する。いってみれば、「ガードキャンセル」ならぬ「くらいキャンセル」になるのだろうか。

たとえば、ティアの「近距離強攻撃→ソル・スパイク」という連続技（連係？）は、ガードしようとする相手には連続ヒットするが、無敵時間を伴う（超）必殺技には割り込まれてしまう。強攻撃→ライジング・アッパーといった純粋な連続技（キャンセル不能のやられモーションにヒットする）もあるが、発生の遅い技はスキが小さく次の手に発展しやすい傾向にあるため、細かい連続技の使い分けなどに意外と影響があった。

●ファイターズヒストリーダイナマイト

こちらは、やられモーション中でも姿勢（立ち、しゃがみ）を切り換えることができる。

たとえば、マットロックの「近距離強攻撃→弱オーバーヘッドキック」。立ち状態ならすんなり連続ヒットするこの攻撃だが、しゃがみ状態に切り換えれば連続ヒットしないのだ。

ただし、オーバーヘッドキックはしゃがみガード不能技なので、しゃがみ状態のままだと当然食らってしまう。これを回避するには、近距離強攻撃のやられモーションが切れる瞬間までしゃがみ状態にしておき、その後タイミングよく立ちガードか無敵技を入力するしかない。

ちなみにこの姿勢切り換え、どちらかというと「弱点システム」との兼ね合いのほうが大きい。頭が弱点のキャラが、胸のあたりへの攻撃を中心とした連続技を受けた場合、しゃがみ状態だとモロに弱点に当たってしまう。気絶や大ダメージを避けるためには、相手の連続技に合ったやられモーションの選択が必要となる（こともある）のだ。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

DOS版MAMEで幸せになる

DOS版のMAMEを使うことで、PC/AT互換機環境では最高のスピードを獲得できるのだ。

Text:GrayZone

Rescue Emulator!

前回はMacMAMEの高速化の手法をとりあげたわけだが、DOS/Win環境でも同様に、高速化のセオリーというものがある。そのひとつは、DOS版を使うということだ。マルチスレッドを実現するために、CPUパワーを分割して共有しようとするWindows上より、シングルタスクであるがゆえ、ひとつのアプリケーションがCPUパワーを独占できるDOSのほうが同じ処理なら高速だ。今回はDOS版MAME環境を構築していこう。

DOS版MAMEを使いやすく　使いにくいDOS版MAMEをWindows上からコントロールしよう

さて、DOS版のほうが速いということは解っていても、DOSゆえに起動が面倒で、Win版を選択している人は多いだろう。

DOS版のMAMEは、WindowsをMS-DOSモードで起ち上げるか、MS-DOSプロンプトを呼び出して、コマンドプロンプトから呪文のようなコマンドをキーボードから入力して実行させるのが基本だが、この方法で常用するのは確かにきつい。

しかし、現在では、DOS版のMAMEをあたかもWindows用のMAMEであるかのように実行させるユーザーインターフェースを提供する「フロントエンド」が存在する。これとDOS版のMAMEを組み合わせれば、Windowsが提供するユーザーインターフェースと、DOS版のMAMEの高速性のいいところどりができる。

フロントエンドは、Windows上のユーザーインターフェースとユーザーの指示を受け取り、それをDOSのコマンドラインに変換してDOS版のMAMEに受け渡すという役割を持っている。面倒なDOSのコマンドラインをユーザーに代わって生成してくれるのだ。現在では、Win版のMAMEと同等の操作性を提供するフロントエンドが存在する。この働きにより、DOSということを意識せずにDOS版MAMEを使えるようになる。

Win版のMAMEの速度に不満を感じたら、フロントエンド＋DOS版MAMEという組み合わせでいこう。

Arcade@Homeフロントエンドを導入　定番サイトの名を冠したフロントエンドを導入しよう

今回は、定番サイトArcade@Homeが提供するフロントエンドを導入して、フロントエンド＋DOS版MAMEの威力を味わっていただこう。まずは必要なファイルを集めることにする。下記のリストを参照のこと。

Arcade@Home Main Program

ファイル名	AAH36D.EXE
入手サイト	http://arcadeathome.efront.com/
コメント	上記サイトのFront-Endsセクションからダウンロード。今回はフルインストール版をチョイス。

最新カテゴリ＆バージョン情報ファイル

ファイル名	CATVER.ZIP
入手サイト	http://arcadeathome.efront.com/
コメント	Arcade@Home同梱のものは古いものなので、こちらもいっしょにダウンロード。

MAME（DOS版MAME）

ファイル名	m37b3b.zip
入手サイト	http://www.mame.net
コメント	「i686 compile」はPentium Pro、Pentium II、Celeron、Pentium IIIに適合。「AMD K6 compile」はK6、K6-2、K6-3に適合。

AMAME/PMAME（アセンブラコア版MAME）

入手サイト	http://onramp.micoke.net/~rodimus/
コメント	少しでも速くしたい場合は、MAMEの代わりにこちらを。Arcade@Homeは、AMAME、PMAMEをサポートしている。なんと、6月2日にAMAMEが0.37b3ベースにアップデート。入手必須。

インストールをはじめよう

まずは、MAMEのインストールからはじめよう。Arcade@Homeが、MAMEをインストールしたフォルダにインストールするようになっているからだ。DOS版MAMEのインストールは至極単純。自分の好きなところにm37b3b.zipを解凍するだけだ。解凍には「Lhasa」などがお勧め。DOSプロンプトからの作業を考えると、「C:¥MAME」にインストールするのが無難だ。以下、「C:¥MAME」にインストールしたと仮定して話を進めていこう。AMAME、PMAMEは、実行ファイルのみを「C:¥MAME」にコピーしておく。DOS版MAMEをインストールし終わったら、AAH36D.EXEを実行してArcade@Homeのインストールを開始しよう。実行してしばらくするとインストーラが起動するので、とりあえずOKをクリック。続いてインストール実行のボタンが現れるが、忘れずに「Change Directory」ボタンを押して、さきほどMAMEをインストールしたフォルダを指定しよう（写真1）。続いて、「Program Group」の指定。これは示されるままに設定してしまえばよい。

インストールが終了すると、MAMEディレクトリは写真2のような状態になる。

手持ちのROMイメージはzipファイルのまま「C:¥MAME¥ROMS」に。CATVER.ZIPを解凍して、catver.iniを取り出し、「C:¥MAME¥ARCADE」に上書きコピー。さて、準備が整ったらArcade@Homeを起動しよう。初回の起動時はDOS窓が開いてなにやら作業をしているが、しばらく待つと写真3のような画面が現れる。これがArcade@Homeのメイン画面だ。リストに現れるゲームは、DOS版MAMEの付属ファイルである「C:¥MAME¥gamelist.txt」を参照してリストアップしている。だから、Arcade@Home自体がバージョンアップしなくても、MAMEさえ差し替えれば、最新対応ゲームが遊べるしかけ。catver.iniファイルは、ゲームのカテゴリ分けなどを支援する情報ファイル。MAMEとcatver.iniのバージョンが合っていれば、「View->Arrange Games->」から各種条件による並べ替えができるのだが、6月8日現在、バージョンが合っていないため、並べ替えができない状態だ。gamelist.txtを0.37b2用のものにすれば大丈夫。

写真1 MAMEのインストール先を指定する

写真2 インストール後はこのように

写真3 Arcade@Homeのメイン画面

Arcade@Homeを使いこなす

使いこなしのTipsを書き連ねておこう。付属ドキュメント「Quick FAQ」の抜粋だ。

AMAME、PMAMEの使用は、各ゲームのタイトルをクリック後、Game Settingのタブを開き、Miscellaneousカテゴリ内のAlt. executableを選択する。上の写真のような感じだ。

- メニュー「Tools->Configure Default Game Settings」での設定内容は、すべてのゲームの標準設定となる。
- リストの中で目的のタイトルをつかみ、希望する場所へと移動すれば、ゲームのリストの順序を変更することができる。
- メニュー「View->Preferences->General->Assume All Games are Merged」のチェックで、ROMはROMセットとして扱われる。
- メニュー「Tools->Search for New Games」の実行により更新で、インストールしたMAMEが対応する新タイトルが見えるようになる。
- 「動作不能」「コピー」などの特殊なタイプのゲームを隠すには、Viewメニューから相当するアイテムを選択する。
- ゲームタイトルは英語モードでタイプすると頭出しできる。
- shiftキーを押しっぱなしでゲームを起動すると、起動時のコマンドラインを見ることができる（この機能は問題を解明するのに役立つ）。
- ゲーム中にF12キーを押すとスクリーンショット撮影。画像は「C:¥MAME¥SNAP」に保存される。Arcade@Homeのメイン画面で表示される画像はROM名.PNGだが、既にこの名前のファイルがあると、数字を付加した別名で保存される。

ゲー事典 MAMEをDOSのコマンドプロンプトから起動して、「例）C: > MAME XX [Enter]（XX=ROMファイル名から.zipを除いたもの）」デモのループを3周させたあと、Escで終了。終了時に出る平均フレームレートを計測。MAME->34.9fps、AMAME->39.9fps、PMAME->48.2fps。と大きな開きが。ちなみに、MAME32では5～15fpsぐらい。テスト環境はMediaGX266MHz。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作ゲーム ギルティギアX 予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

タイトル	価格
—— カプコン ——	
グレート魔法大作戦(CP2ソフト)	45,000
アルティメットエコロジー(海外版)	30,000
ストリートファイターＥＸ２plus	45,000
パワーストーン（NAOMIソフト）	2,000
★CP SYSTEM III★	
CP3マザー	8,000
ウォーザード	15,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	28,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	40,000
ストリートファイターIII(ソフト)	3,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	15,000
★CP SYSTEM II★	
CPS IIマザーボード	8,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	36,000
MSH VS ストリートファイター(ソフト)	20,000
X-MEN VS ストリートファイター(ソフト)	15,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	16,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	1,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	7,000
ポケットファイター(ソフト)	7,000
★その他のシステム★	
１９４３	7,000
１９４３（C）	3,000
エグゼドエグゼス（C）	12,000
ストリートファイター２	8,000
ストリートファイター２' TURBO	8,000
戦場の狼	8,000
大魔界村	45,000
天地を喰らうII	15,000
バース	10,000
バルガス	6,000
バルガス（C）	3,000
魔界村	25,000
ロックマン ザ・パワーバトル	10,000
—— ナムコ ——	
ブレイブブレイド	108,000
スーパーワールドスタジアム2000	98,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ ９８	10,000
ザ・スーパースパイ	1,000
サッカーブロール	1,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ	7,000
ショックトルーパーズ２ndスカッド	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
ステークスウィナー	500
ステークスウィナー２	500
スラッシュラリー	2,000
ソニックウイングス３	7,000
ダンクドリーム	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
ティンクルスタースプライツ	12,000
得点王	500
得点王２	500
トップハンター	4,000
ニンジャコマンドー	8,000
ニンジャコンバット	1,000
ニンジャマスターズ■王忍法帳	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バーニングファイト	1,000
バカ■様麻雀漫遊記	5,000
パズルdeポン！	5,000
パニックボンバー	1,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ビューポイント	5,000
ファイトフィーバー	15,000
フライングパワーディスク	5,000
フリップショット	25,000
ブレイカーズ	7,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ２	1,000
マジカルドロップ３	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
ミューテーションネイション	2,000
ミラクルアドベンチャー	2,000
ファイアーバレル	20,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル２	10,000
—— バンプレスト ——	
アクウギャレット	14,000
ウルトラマン倶楽部	6,000
クイズ セーラームーン 知力体力時の運	25,000
スーパースラムズ	20,000
超時空要塞マクロス	15,000
超時空要塞マクロスII	12,000
■時空要塞マクロスII	14,000
超■空■■マクロスプラス	17,000
バンバンボール	10,000
—— セガ ——	
★MODEL 3★	
バーチャファイター３ｔｂ(PCB)	2,000
★MODEL 2★	
バーチャファイター２(PCB)	10,000
ファイティングバイパーズ(PCB)	12,000
★ST-V★	
ガーディアンフォース（ソフト）	2,000
コットン２（ソフト）	2,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト）	100
シーバスフィッシング（ソフト）	3,000
テクモワールドカップ'98	12,000
ファインドラブ（ソフト）	3,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	100
プリクラ大作戦（ソフト）	2,000
マルちゃんｄｅグー!!!（ソフト）	3,000
レイディアントシルバーガン(マザー付)	16,000
★その他のシステム★	
カルテット２	20,000
コットン	11,000
コラムス	2,000
コラムスII	2,500
コラムスII	2,000
ずんずん教の野望	10,000
ティップタップ	15,000
バーニングライバル	8,000
バンクパニック	7,000
フューチャースパイ	20,000

タイトル	価格
プレビリアン（P付）	30,000
ヘビーユニット	4,000
べんべろべえ	32,000
メタルブラック	15,000
ライディングファイト	20,000
ルナーク	16,000
ルナーク(サブ)	7,000
レイストーム	10,000
レイフォース	15,000
—— ライジング ——	
バトルガレッカ	15,000
ブラッディロア２	45,000
—— 日本物産 ——	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	38,000
五目連珠	3,000
テラクレスタ	10,000
ムーンクレスタ（C）	20,000
妖魔忍法帳	12,000
—— 彩京 ——	
ガンバード２	35,000
ガンバード	10,000
—— データイースト ——	
アクトフェンサー	6,000
カーアクション（バーニンラバー コピー）	10,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダークシール２	10,000
ダンクドリーム'95	10,000
デスブレイド	10,000
トライアウト	2,000
ハンバーガー（C）	25,000
ファイティングファンタジー	15,000
リバレーション	6,000
ワールドカップバレー' ９５	8,000
—— ジャレコ ——	
E．D．F．	7,000
魚ボコ	4,000
テトリスプラス	10,000
ノーティボーイ	25,000
ビッグストライカー	6,000
ファンタズム	7,000
マンハッタン２４分署	8,000
ラビリンスランナー	30,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
ロックンロープ	16,000
—— UPL ——	
NOVA2001	23,000
タスクフォースハリヤー	8,000
バンダイク	6,000
—— ビスコ ——	
古今東西干支物語	3,000
女流将棋教室	35,000
ステッガー１	6,000
ドリフトアウト	6,000
ドリフトアウト'９４	10,000
ねらってチュー！	6,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦２	12,000
連珠貴族	3,000
—— アトラス ——	
ぐわんげ	35000
エスプレイド	32000
豪血寺一族	4000
首領蜂	25000
ブレイゾン	4000
—— テクノスジャパン ——	
V' BALL	4,000
エキサイティングアワー	6,000
エキサイティングアワー(C)	3,000
西遊降魔録	7,000
ザインドスリーナ	12,000
ダブルドラゴン III	6,000
レッスルフェスト	1,000
—— その他 ——	
テキ・パキ	5,000
弾銃フィーバロン	11,000
パズルでボーリング	5,000
ドンキーコング３	24,000
すくすく犬■	
55,000Mr.DO! ワイルドライト	15,000
プリメーラ	5,000
プレイガールズ２	8,000
ブレイジングトルネード(海外版)	3,000
ホールランド	25,000
ぽんぽこ	30,000
もうちゃ	3,000
ルートＸ(ルート16ターボの(c)	38,000
ワールドクラスボーリング（Pなし）	1,000
—— 麻雀・花札 ——	
対戦ホットギミック フォーエバー	163,000
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン(対戦ケーブル付)	58,000
スーパーリアル麻雀VS	30,000
ＶＳ雀士プランニュースターズ(対戦基板)	20,000
ＶＳ雀士プランニュースターズ(シングル)	25,000
スーパーリアル麻雀Ｐ７	12,000
スーパーリアル麻雀Ｐ７（サブ）	5,000
対戦ホットギミック	20,000
対戦ホットギミック快楽天	30,000
Ｅ雀ハイスクール	40,000
アイドル麻雀放送局	1,000
お雀子クラブ	1,000
着せ替え麻雀(レバー仕様)	10,000
セーラーウォーズ R(bet式)	25,000
戦国麻雀	2,000
ときめき麻雀パラダイス	25,000
とってもＥ雀	3,000
トリプルウォーズ	4,000
ナイトギャル	1,000
パステルギャル（２コネ）	1,000
ファイナルロマンス４	25,000
ファイナルロマンス	4,000
ファイナルロマンス２(対戦ケーブル付)	10,000
ファイナルロマンス２	5,000
ファイナルロマンスＲ	7,000
まーじゃん4Pしましょ	2,000
麻雀エンジェルキッス	14,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業■	4,000
麻雀学園祭	5,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
麻雀競馬王	1,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
アクアラッシュ	60,000
クラックス	8,000
源平討魔伝	20,000
コズモギャングザビデオ	5,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワールドスタジアム' ９５	2,000
ソウルエッジVer.II	18,000
ティンクルピット	8,000
ニューラリーX	25,000
バーニングフォース	18,000
爆突機銃艇	70,000
パック&パル	35,000
パックマニア	32,000
バラデューク	18,000
ファイネストアワー	50,000
ブレイザー	38,000
ホッピングマッピー	60,000
未来忍者	24,000
ランパート	15,000
リブルラブル	35,000
—— SNK ——	
武蔵巌流紀	13,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES(海外版)	30,000
餓狼伝説 WILD AMBITION	20,000
餓狼伝説 WILD AMBITION(ソフト)	2,000
サムライスピリッツ２ アスラ斬魔伝	27,000
ネオジオカップ' ９８	8,000
ＭＶ１	14,000
ＭＶ１−Ｂ	22,000
ＭＶ４	19,000
★NEO-GEO★	
２０２０年スーパーベースボール	1,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
オペレーションラグナロク	6,000
ギャラクシーファイト	1,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
クイズ大捜査線	2,000
月華の剣士	2,000
月華の剣士 第二幕	9,000
ゴーストパイロット	4,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ' ９６	2,000
メタルスラッグX	15,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説２	3,000
リーグボーリング	3,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ２	1,000
ワールドヒーローズ２ＪＥＴ	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	2,000
わくわく７	4,000
★その他のシステム★	
ＡＳＯ	18,000
ヴァンガード	20,000
オズマウォーズ	60,000
スカイソルジャー	10,000
ストリートスマート	3,000
パイオニアバルーン	78,000
バトルフィールド（P無し）	2,000
ハル２１	15,000
ファンタジー	58,000
名人戦	3,000
—— テクモ ——	
上海翼的武勇	30,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー２	15,000
ギャロップレーサー３	30,000
クイズ ＤＮＡの反乱	1,000
クイズ がくえんパラダイス	3,000
スーパーハイインパクト	2,000
スターフォース	17,000
タンクバスターズ	8,000
テクモＶゴールサッカー	3,000
デッドオアアライブ <Aタイプ>	15,000
ファイナルスターフォース	13,000
フレイムガンナー	25,000
雷龍	10,000
—— アイレム ——	
R−TYPE	15,000
R−TYPE II	8,000
クイズＦ１ワンツーフィニッシュ	1,000
四川省	2,000
パーフェクト・ソルジャーズ	16,000
フリーキック(P無)	1,000
フリッキー	30,000
ホッパーロボ	30,000
モンスターレア	6,000
レッスルウォー	5,000
ロボレス2001	18,000
—— セイブ開発 ——	
サイオン	45,000
バイパー フェイズワン New Ver.	35,000
ライデンファイターズＪＥＴ	48,000
雷電II	15,000
—— タイトー ——	
★G−NET★	
RCでGo!(P付)	10,000
カオスヒート(ソフト)	10,000
スーパーパズルボブル(ソフト)	25,000
フリップメイズ(ソフト)	10,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	15,000
パズルボブル４（サブ）	6,000
プチカラット（サブ）	1,500
ぽっぷんぽっぷ（サブ）	2,000
ランドメーカー（サブ）	3,000
★その他のシステム★	
Ｇダライアス	12,000
ヴォルフィード	5,000
エンパイアシティ1931	18,000
黄金の城	25,000
影の伝説	12,000
キックアンドラン	3,000
サイキックフォースＥＸ	8,000
サンダーフォックス	12,000
スーパークイックス	3,000
タイムトンネル	100,000
大旋風	5,000
チャンピオンレスラー	2,000
ツインコブラ	18,000
特殊部隊UAG	18,000
ドンドコドン(サブ)	4,000
バーディーキング2	10,000
パズニック	5,000
ハットトリックヒーロー'93	10,000
プリルラ	25,000

タイトル	価格
フィールドコンバット	18,000
ぶたさん	35,000
プラスアルファ	27,000
モモコ１２０％	52,000
—— カネコ ——	
線脳（ソフト）	5,000
ギャルズパニック２スペシャルエディション	15,000
ギャルズパニック３	18,000
富士山バスター	6,000
—— コナミ ——	
コナミ80'sアーケードギャラリー	40,000
G．I．JOE	35,000
X·MEN	20,000
アミダー（C）	10,000
イーアルカンフー	5,000
ウィニングスパイク	5,000
クイズ学問のススメ	1,000
グラディウスII	20,000
極上パロディウス	7,000
ゴルフィンググレイツ（Pなし）	1,000
サッカースーパースターズ（ケーブル無）	7,000
ザ・ハスラー	5,000
サプライズアタック	3,000
沙羅曼蛇	20,000
シティーボンバー	15,000
ジャングラー(C)	10,000
少林寺への道	6,000
スーパーコブラ(海外)	20,000
スクランブル（海外）	8,000
ストラテジーX（C）	8,000
セクシーパロディウス	12,000
ゼクセクス	23,000
タイムパイロット	8,000
対戦とっかえだま	4,500
大好きッス	7,000
ツタンカーム（C）	4,000
ドラグーンマイト	23,000
ハイパーオリンピック	7,000
パロディウスだ！	3,000
ファイナライザー	15,000
ブーヤン（C）	12,000
プレミアムサッカー	5,000
ヘクシオン	3,000
VIVID DOLLS(P付)	20,000
いっき	8,000
イレブンビート(P付)	15,000
がんばれゴンタ２	8,000
キャノンダンサー	25,000
究極のオセロ	8,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
グランドストライカー	5,000
グランドストライカー2	5,000
ザ・ディープ	8,000
サボテンボンバーズ	8,000
サンダーフォースAC	8,000
サンドスコーピオン	12,000
三国戦紀	28,000
三刻志	10,000
上海	3,000
上海III	15,000
将棋Part2	5,000
スーパーオセロ	5,000
セルフィーナ	8,000
そこぬけ対戦ゲーム	5,000
大牌砦	5,000
だるま道場	4,000
チャンピオンベースボールPart2	10,000
ノストラダムス	25,000
ハイパーデュエル	10,000
バルーンブラザース	5,000
碑岩	3,000
ブラックホール	25,000
麻雀激写(bet式)	10,000
麻雀殺人事件	15,000
麻雀刺客	12,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	1,000
麻雀スーパー（禁）版	13,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀 同級生スペシャル	5,000
麻雀念力手	15,000
麻雀ハイパーリアクション ２	15,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
流星雀士キララスター	14,000
龍雀	2,000
わくわくキャッチャー	2,000
★花札★	
恋こいしましょ	10,000
恋こいしましょ２	22,000
スーパー華パラダイス	3,000
華をやらねば	2,000
華弥生	3,000
流星雀士キララスター	15,000
列島横断 熱局雀士	1,000
龍雀	2,000
わくわくキャッチャー	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

コントロールボックス・筐体

メーカー	商品	価格
シグマ電子	AV-6000	¥26,000
KIC	パナカスタムロング	¥34,000
ハッピー商会	VEGA Jr.	¥29,800
セガ	アストロシティ	¥50,000~
シグマ電子	Σ-8000	¥15,800
KIC	パナツインロング	¥38,000
ハッピー商会	VEGA Jr.DX（個別連射可能）	¥36,800

株式会社トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。

お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

担当：柵太郎&ひで

いや～歩いた歩いた。自分の足を使って宮城県は仙台駅周辺のゲームセンターを隅から隅まで調べましたよ。その結果、14軒ものゲームセンターが仙台駅西口のパピナ名掛丁～クリスロード～一番町通りに集中していることが判明。そのどれもがプレイヤーの活気に満ち満ちていたのが印象的だったぞ。遠征人はこのゲーセンロードから攻略するのがベストであろう。ちなみに東口はゲーセンのゲの字もないアウターゾーンなので行かなくていい。

◎第六章「仙台ゲームセンターロード」

記事中の筐体数等のデータはすべて、取材を行なった6月上旬の時点のものです。

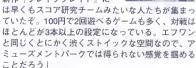
シルクハット
ジョイランド金ちゃん
ゲームセンターエフワン
GAME&GAME
ZOOOP!
ハイテクセガ仙台
PLID'S仙台
ゲームセンタードリーム
ゲームタウンABC
PLABO 仙台店
タイトーステーション仙台
ロッキーワールド仙台駅前店
タイトーイン一番町

仙台中央警察署 江陽グランドホテル 福島 市営南北線 広瀬通駅 仙台東映プラザ 広瀬通 中央信託 大東 東邦 七十七 アエル ホテルJALシティ仙台 JR東北本線 JR東北新幹線 名掛丁 東七番丁 フォーラス 国道4号 ホテルセンチュリー仙台 中央2丁目 中央1丁目 電力ビル 東北電力本店 ぶらんどーむ一番町 東京第一ホテル仙台 クリスロード 仙台ビブレ 東六番丁 一番町3丁目 ラオックス 中央クリニック 榴岡2丁目 日本銀行仙台支店 マーブルロードおおまち 第一勧銀 ダイエー あおば通駅 JR仙石線 仙台駅 山形しあわせ 藤崎 三菱信託 富士 青葉通 七十七銀行本店 東海 青葉通プラザ 仙台ホテル 代々木ゼミナール 山形 長銀 十字屋 興銀 あさひ 仙台銀行本店 スウェーデン領事館 中央3丁目 TSUTAYA バスプール 宮城野通 東二番丁小 一番町2丁目 ハリストス仙台正教会 宮城第一信金本店 宮城第一ホテル 東二番丁幼稚園 エスパル サンモール一番町 中央市場 南町通 ホテルメトロポリタン仙台 ヨドバシカメラ JA仙台本店 仙台富士ホテル 北日本 EBeans 仙台駅内郵便局 みちのく 東北郵政局庁舎 NTT東北電報サービスセンター 市営南北線 榴岡1丁目 エンドー 駿台予備学校 南町通 北都 仙台NSビル ホテルセントラル仙台 住友生命本社ビル 仙台貯金事務センター 仙台逓信病院 中央4丁目 柳町通 チサンホテル仙台 ホテルサンルート仙台 仙台国際ホテル 仙台ロイヤルホテル 一番町1丁目 セントラルフィットネスクラブ仙台 専門学校 パレスへいあん アジェール仙台 広瀬通 元寺小路

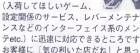
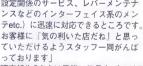
愛称は一番町のナムコ
PLABO仙台店

- 仙台市青葉区一番町3-8-9
- 022-711-2660
- 営業時間 10:00～24:00
- 店員通信「1フロアの大型店舗。メダル料金地域最大級の安値」
- 調査報告：「仙台のファッションタウン一番町に位置する巨大アミューズメントパーク。ほぼすべてのジャンルが内包されているので安定して遊べるだろう。『サブマリン』などのオールドゲームも現役稼動中でナムッ子ウハウハの店。プラボ仮面なるダークヒーローがいるらしいが……。店の奥には占い館もあり」
- 筐体傾向：プライズ25台、ビデオ55台、メダル50台、大型32台、プリクラ15台、音ゲー8台

熱きスコアラーたちの巣
ゲームセンタードリーム

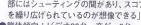
- 仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1
- 022-222-7146
- 営業時間 9:00～21:50
- 店員通信「100円で2プレイが基本。週替り100円で3プレイサービス台あり」
- 調査報告「ハイスコア集計を行っているゲームセンター。新作『ブレイブブレイド』には早くもスコア研究チームみたいな人たちが集まっていたぞ。100円で2回遊べるゲームも多く、対戦はほとんどが3本以上の設定になっている。エフワンと同じくとにかく渋くストイックな空間なので、アミューズメントパークでは得られない感覚を掴めることだろう」

- 筐体傾向：ビデオ80台

ハイスコア集計店その1
プレイランドエフ・ワン

- 仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F
- 022-261-5782
- 営業時間：7:30～24:00
- 店員通信「お客様の希望（入荷してほしいゲーム、設定関係のサービス、レバーメンテナンスなどのインターフェイス系のメンテetc.）に迅速に対応できるところです。お客様に『気の利いた店だね』と思っていただけるようスタッフ一同がんばっております」
- 調査報告「店内は異様に細長く、その地形に合わせて対戦台がズラリと並列されている。プレイヤーのテンション、対戦レベルがともに高く、さすがはハイスコア集計店といったところ。100円で2PLAYなので経済的にも大助かりだ。『ダライアス2（休止中）』純正筐体を抜けた店の最深部にはシューティングの間があり、スコアラーが熱き戦いを繰り広げられているのが想像できる」

- 筐体傾向：ビデオ80台、音ゲー6台

ゲー事典　仙台ゲーセン目玉商品：麻雀クリニック（タイトーINN一番町）、マジシャンロード（エフワン）、ボールポジション2純正筐体、華の舞（ゲームタウンABC）、がんばれギンくん、マッドタクシー（プリッズ仙台）、ファイティングバイパーズ2（HiTECHセガ）、きらめきスターロード純正筐体、格闘ガンダム（ZOOOP！）、奇々怪々、バブルボブル（タイトーステーション仙台店）

アイコン野郎マクガイバー

対戦格闘
ビデオゲーム
音楽ゲーム
大型筐体
プライズ
メダル
プリクラ
50円プレイ有
ビリヤード

なんとプライズ8PLAY500YEN
タイトーイン一番町

●仙台市青葉区一番町2-7-1
●022-223-4021
●営業時間：9:00～24:00
●店員通信「タイトーオリジナルゲームの多い店。発売前のゲームが見れるかも？」
●調査報告「ビデオゲームは100円2PLAYで対戦は『鉄拳TT』がアツイ。『ランドメーカー』定例大会開催など着眼点が個性的な企画が目白押しなので、パズルゲーマーは足を運んでみよう。サービスも特盛りコンテンツで、ポップコーンや景品ラッピング、店内ハイスコア制度などがんばっている。毎月1の付く日がサービスDAYだぞ。プライズマシーンの料金設定も低めだ」
●筐体傾向：ビデオ55台、プライズ19台、大型10台

「すべてのゲーマーに平等に」
アミューズメントスペース ロッキーワールド仙台駅前店

●仙台市青葉区中央3-8-3 ビースビル南町1F
●022-216-5941
●営業時間：10:00～24:00
●店員通信「仙台駅より南町通りへ歩いて5分、当店では新作の格闘ゲームは対戦台プラス練習台としてシングル台も設置しております。『すべてのゲーマーに平等に』がモットーです」
●調査報告「客層は学生とスコアラーが中心だが、ライトな店内は一般客をも躊躇せず呼び込む。ここの『バトルガレッガ』筐体は電源が任意に落とせる、などの稼ぎ先行仕様となっている。このようにハイスコアがらみの要望、質問は気軽に店員に声をかけてしまおう（礼節を忘れるべからず）。ロッキーDAYは謎のサービス、行くまでは誰にもわからない」
●筐体傾向：ビデオ50台、大型9台、プライズ8台、音ゲー6台

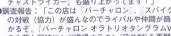
プライズ景品を狙うならゴーナウ
タイトーステーション仙台店

●仙台市青葉区中央2-3-25
●022-262-2541
●営業時間 9:00～24:00
●店員通信「店頭にはマリオンクレープがあり、1Fプライズゲーム、プリクラ、2Fメダルゲーム、音楽ゲーム、3Fビデオゲーム、4～5Fビリヤードを設置する東北でも有数の大型店」
●調査報告「プライズマシーンがメインなだけあって、景品の多彩さと充実したサービスが嬉しい。レストスペースがあるので友だち同士でくつろげる。3Fでは『サイキックフォース2012』の対戦がまだまだ過熱中（インカム1位）。12回開催された大会も続いているのでサイキッカー諸君は仙台遠征するべし。ひそかに、4Fのビリヤードフロアには『麻雀プリンセスリーグ』があったりする」
●筐体傾向：プライズ35台、メダル40台、ビデオ70台、大型15台、音ゲー10台

地元女学生に豪人気
GAME&GAME

●仙台市青葉区中央2-5-5
●022-214-5252
●営業時間：9:30～24:00
●店員通信「低価格プリクラ（100円プリクラ3台、タイムサービスも含む）、プレイしやすい音楽ゲームエリア（ブラックライト、高音量）がウリです」
●調査報告「プリクラに長蛇の列。軒先、店内は制服姿の学生（学生カップル）の寄合所と化す。ギャラリー席のあるダンスゲームコーナーも制服姿の少年少女で埋まっており、若さと生命力を感じるゲーセンだ。ビデオゲーム、プライズもそこそこ数があり総合的にレンジが広い。店員の服装が黒のジャンパーなので、メ○トスタッフを連想させる」
●筐体傾向：プリクラ14台、プライズ30台、メダル20台、音ゲー7台、ビデオ46台

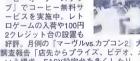
月1のバーチャロンランキン[illegible]バトル
ハイテクセガ仙台

●仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1
●022-267-1834
●営業時間：9:30～24:00
●店員通信「最新作から名作までビデオゲーム多数揃えております！『バーチャロン』や『スパイクアウト』、『バーチャストライカー』も盛り上がってます！」
●調査報告：「この店は『バーチャロン』、『スパイクアウト』の対戦（協力）が盛んなのでライバルや仲間が簡単に見つかるぞ。『バーチャロン オラトリオタングラムVer.5.66』の入荷と同時にセガ道場オラタン（段位制）を再開する予定とのこと。オラタン専用書き込みノートも一層盛り上がるだろう。来店ごとに押してもらえるスタンプを溜めるとポスターなどの景品がもらえるので、ラジオ体操のごとく毎日通うが吉。熱血店長阿部さんを敬うのも吉」
●筐体傾向：ビデオ84台、プライズ7台、大型8台

ポールポジション2の純正筐体有
ゲームタウンABC

●仙台市青葉区中央2-2-27
●022-262-5922
●営業時間 9:00～24:00
●店員通信「店内に卓球台を設置。プリクラからレトロゲームまで、幅広い品揃えです」
●調査報告「エレベーターをあがると左手にテーブル台がずらりと並ぶ。基板も、『熱血硬派くにおくん』や往年の麻雀が入っている。ぜひこのテイストは維持してほしいものでありますな。店内に卓球台（30分390円）があるのも特徴だ。曜日ごとにジャンル別サービスがあるぞ」
●筐体傾向：ビデオ90台、メダル17台、プライズ5台、大型12台

派手でいなせな大型店舗
ZOOOP！

●022-215-1664
●仙台市青葉区中央1-7-13
●営業時間：9:00～24:00
●店員通信「人気ゲームを一通りラインナップしています。個性的なクルーも多いです。毎月6の付く日はZOOOP! DAYとなり、メダル安売り、音ゲー1プレイ100円サービスなどを実施しています。」
●調査報告「B1はメダルフロア、1Fはプライズと大型、2Fはビデオと音ゲーになっているアミューズメントパーク。大会なども よく開催されているようである。店員オススメシールが貼ってある筐体が『ブレイゾン』や『究極タイガーⅡ』なのがチト気になるが。ビリヤードも超ZOOOP」

開店時間は8時と早いぞ
ジョイランド金ち[illegible]

●仙台市青葉区中央1-7-2
●022-265-9327
●営業時間：8:00～24:00
●店員通信「大人気の『ダービーオーナーズクラブ』でコーヒー無料サービスを実施中。レトロゲームの入荷や100円2クレジット台の設置も好評。月例の『マーヴルvs.カプコン2』大会は毎回大盛況」
●調査報告「店先からプライズ、ビデオ、メダルコーナーという構成。EASY設定台を多くしたり、『マーヴルvs.カプコン2』の大会を定例化するなどイベントにも力を注いでいる。『沙羅曼蛇2』と『SDガンダムサイコサラマンダー』の脅威を並べてあるサラマンダールームは仙台の象徴ともいえる」
●筐体傾向：ビデオ45台、プライズ20台、メダル27台、大型10台、音ゲー6台、プリクラ4台

お詫びと訂正

アルカディアVol.2のゲームセンターマップ梅田編記事中に誤りがありました。コインパークゲームロイヤル様のアイコンが「メダル」のみと掲載されていましたが、正しくは下の記事のとおりです。コインパークゲームロイヤル様、ならびに読者の皆様に多大なるご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

コインパークゲームロイヤル

●大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2
●06-6341-1248
●営業時間：9:00～23:00
●店員通信「プライズ機のサービスには自信があります。また、不定期的にですがプライズ機を使用したさまざまなイベントも行っております。ビデオゲームも最新作、旧作ともに充実しています」
●調査報告：「約90台ものビデオゲームが置かれています。対戦格闘、麻雀が目玉コーナー」

仙台駅より徒歩5秒
PLID'S仙台店

●仙台市青葉区中央1-2-3
●022-223-8382
●営業時間：9:00～22:30
●店員通信「約100台のビデオゲーム設置は仙台一。ビデオ以外のラインナップも豊富に取りそろえてあるので、お客様を選びません。駅前立地で交通便利、ご来店お待ちしております」
●調査報告「清潔感のある広い店内にはビデオゲームが多く置かれ、『鉄拳』などの対戦台が盛り上がっている。音ゲーは『ウンジャマラミー』などナムコ物を中心に揃っているぞ。UFOキャッチャーは毎週月曜日に3PLAY100円（or200円）サービス、もちろん設定はそのままなので乱獲オーケーDA！」
●筐体傾向：ビデオ100台、大型25台、プリクラ15台、プライズ23台

今月の特産品 ～看板メル～

ゲームと語呂があっている看板や地名を探す突発的発生のコーナー、初回は『プリルラ（タイトー）』の主人公メルちゃその名前にちなんだ看板を紹介だ！　薬剤師がメルちゃそみたいなカワイ娘ちゃんに決まってらあ、と踏んだひでと隊長は仮病を使って院内に潜入を試みる。しかし、マジでひでは体調を崩していたので偽る必要もなかったのだが。

危機100連発上等のゲーセン探検隊（定員2名）だが、今回はマジでピンチ。ひでが「仕事したら死んじゃう病」にかかってしまったのだ！　仙台に着くころには[illegible]王記入間状態ぐらいにへろへろに痩せ細ってしまったひで。がんばれひで君！　とりあえず仙台の闇医者に注射入れてもらったら、夜には仙台名物牛タン定食を食らうまでに回復。惜しい！

ゲームセンターイベントリスト

宮城県

★ZOOOP!
仙台市青葉区中央1-7-13　022-215-1664
7/8　13:30～　林クルーとポーカー大会　◆当店の林クルーとポーカー対決して見事勝てば、すてきな賞品プレゼント。
毎月第三土曜日　13:00～　D.D.R大会　◆スコアを競ってもらうダンスバトル。仙台一を目指してます。

★タイトーステーション イン仙台
仙台市青葉区中央2-3-25　022-262-2541
7/16　14:00～　サイキックフォース2012月例トーナメント大会　◆毎月第3日曜日開催のトーナメント。参加無料。
毎週日曜　17:30～　ジャンケン大会　◆当店スタッフとジャンケンをして3連勝すると景品をプレゼント。参加無料。
毎日　ハッピーバースデーメダルプレゼント　◆誕生日当日御来店のお客様にメダル100枚プレゼント。
毎日　2プレイ100円サービス台　◆3Fビデオコーナーにサービス台を設置。

★タイトーイン一番町
仙台市青葉区一番町2-7-1　022-223-4021
毎月1日、11日、21日、31日　終日　T/I一番町の日　◆各種サービス有り。

★ロッキーワールド仙台駅前店
仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町　022-263-6901
毎月6の付く日　当日のみ　毎月6の付く日はロッキーDAY!!　◆モーニングサービス、音ゲー100円1プレイ等色々。フリープレイもあるかも?

★PLABO仙台店
仙台市青葉区一番町3-8-9　022-711-2660
日時は店頭　プラボ仮面に挑戦　◆当店最強の戦士プラボ仮面とバトル。

★PLID'S仙台店
仙台市青葉区中央1-2-3　022-223-8382
7/1～7/31　終日　15周年感謝祭　◆7/29でOPEN15周年を記念して、7月は毎日イベントを開催。内容はまだ秘密ですが、ぜひ御来店ください。

★プレイランドエフワン
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　022-261-5782
7/2　14:00～　鉄拳TAGひさびさやります!最強決定戦　◆約一年ぶりに行ないます。より多くの参加をお待ちしています。
7/9　14:00～　マーヴルvs.カプコン2対戦大会　◆うらみっこなしです。
7/15　20:00～　ビートライブ杯バーチャファイター3tbポイントランキングバトル　◆毎月第3土曜日に開催される、ビートライブ杯のポイントランバト。
毎週日曜　18:00頃　DOA2ミレニアム道場風味(仮)一定例会　◆新人デドアラー大歓迎!　仙台屈指の強者と共に強くなりましょう!

★ジョイランド金ちゃん
仙台市青葉区中央1-7-2　022-265-9327
7/24　13:00～　マーヴルvs.カプコン2大会　◆毎月定例のゲーム大会。

長野県

●プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7　0263-35-6744
7/1　18:00～受付　マーヴルvs.カプコン2最終大会　◆参加費無料です。

東京都

●タイトーステーション高田馬場
新宿区高田馬場1-35-3BIG BOX6F　03-5272-9855
毎週日曜　10:00～　モーニングサービス　◆朝一でビデオゲームに50クレジット分サービスを実施。早い者勝ちです。

●アミューズメントフォーラム モア
新宿区新宿3-23-14　03-3354-2598
7/15　14:00～　ZERO3全国大会関東決戦予選会　◆当店から関東大会へ参加する3名を選出します。
7/30　20:00～　第2回GCNハードコア杯SUPERストⅡX～X MANIA 2000～店舗予選　◆巣鴨で行なわれるSFⅡX大会の参加権をかけて対戦。ZERO3、X、本戦で当店代表者が優勝したら、フリープレイサービスを予定。

●GAME IN ナミキ
世田谷区松原2-27-14　03-5300-5747
第2、第4土曜日　20:00～　ストⅡXポイントランキング大会　◆参加費無料。シングル戦、2on2、総当たり、団体戦など色々やってます。

●ニュートン
板橋区志村3-24-3　03-3558-9766
毎週土曜日　19:00～　ストⅢ3rdランキングバトル
毎週水曜日　19:00～　ストⅢ3rdフリープレイ対戦会
7/2　15:00～　ストⅡX3on3XMANI2000予選大会
7/9　15:00～　ZERO3全国大会予選大会
7/16　15:00～　GCN杯ストⅢ3rdキャラ別予選大会(ユリアン)　◆当日は全キャラOKの大会も予定しています。
7/23　17:00～　鉄拳TT2on2大会
7/30 2000東京ベイエリアカップ

●ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1　042-710-0508
7/2　ソウルキャリバー3on3
7/9　鉄拳TT3on3
7/16　ZERO3全国大会ビートライブ予選
7/20　ストⅢ3rd3on3
7/23　DOA2ミレニアムTAG BATTLE2on2
7/30 2000東京ベイエリアカップ

●トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　03-5295-2345
7/30　ストⅢ3rd大会　◆エントリーは7/1から!
7/30　オラタンVer.5.66大会　◆エントリーは7/1から!

埼玉県

●ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1　048-521-7821
7/2　19:30～　第7回ビートマニアⅡDX大会　◆課題曲2曲。当日発表。
7/30　18:00～　第18回バーチャロンVer.5.66大会　◆シングルマッチ。

神奈川県

●スーパーシティ
横浜市西区南幸1-14-1　0485-320-0910
7/23　鉄拳TT大会

千葉県

●八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17　047-485-2235
7/22　9:00～13:00　ゲームの日　◆1時間300円でフリープレイ。
7/23　16:00～　格闘ゲーム大会　◆内容は当店にて。

京都府

●GAME's WiLL
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　075-711-1435
7/16　14:00～　ZERO3 the 3rd battle!!　◆GCN Hard core cup店舗予選。
7/23　14:00～　SUPERストⅡX～X MANIA 2000～　◆GCN Hard core cup 2nd X MANIA 2000店舗予選。

広島県

●バリオ フィエラ・ディ・プローバ
広島市中区紙屋町2-2-17　082-242-7589
シーズン期間中　カープが勝ったらカープ勝利イベント　◆店長におまかせ!!(店長巨人ファン)

長崎県

●ナムコPLABO浦上店
長崎市中園町6-23　095-848-2223
7/9　14:00～　マーヴルvsカプコン2　◆参加料100円。全キャラ使用可。
7/16　14:00～　オラタン5.66大会　◆参加料100円。今回よりランバト開始!VM持参しよう!
7/23　14:00～　オラタン5.66大会　◆参加料100円。遠征者大歓迎!
7/30　14:00～　鉄拳TT　◆参加料100円。毎月恒例。

★印は、今回掲載されているお店です　※掲載されているイベント情報はすべて予定のため、変更される場合もあります。

全国に告知してみませんか

8月にイベントを予定している掲載希望のお店は、店名、住所、電話番号、イベントの日時、イベントの名前、簡単な内容説明を書いて、「ゲームセンターイベントリスト」係まで7月6日必着で送ってください。Eメールも大歓迎。

見さらせこの脱ぎっぷりを! 漢ジャケット

6月2日　ゲームタウンABC探検中にそれは起こった。
隊長「こ、これは伝説の脱衣花札、華の舞!」

総鏡張りの部屋で華の舞とじつに50年ぶりの再会!

基本的に月見酒で逃げる隊長。このまま順調に終わるはずはない。

ジャケットを気前良く脱ぎ捨てる隊長、豪快だ!

連敗中、眼鏡を取って脱衣と主張する隊長、セコッ!　このセコさが裏目に出る。

ひで「なにそれ~?」
隊長「ダイナックス様が餓えた狼たちに放った脱衣花札だよチミィ。タイムスリップしながら各年代がわかりやす~い女性、姫とか鹿鳴館のメイドとかが総出演するんじゃよこれが。ちなみにサイドストーリーは地球が恒星人なる侵略者の襲撃を受けるというSFチックな物。恒星人ダイアナに寄生された娘っ子を倒すには、女性的屈辱を与えなければならない(なぜ?)。つまりは脱衣+アルカディア誌上では口にするのもはばかるプレイを強要しなけりゃならないというカルマの高い…」
ひで「んごーすぴーネムネム」
隊長「(双葉ほたる調に)ひで君のばかーっ、ピシャッ」
ひで「まあ、その~つまりアルカディア特殊部隊SNK(スーパーヌーディストキッズの略。いわゆる役所のすぐ脱ぐ課みたいなもんだ)の一員であるタイチョとしてはガチンコ勝負と参りたいと」
隊長「ま、そういうことじゃ。ちと仙台の脱衣麻雀は食い足りぬ、と思っていた矢先のカリスマ麻雀登場。この脱衣ファイトで勝ち残り、東北不敗の称号をクイーンアルカディアから授かろうって寸法である!」

眼鏡も脱衣のうちだろ、な?

な、なにも視えぬ! 眼鏡どこや~

眼鏡無し時の視力はのび太並。眼鏡をアタフタと探す仕草はやすし師匠譲りだ。

シューズ……。

靴を脱いで脱衣と言い張る隊長、その延命作業に涙する店員もちらほら。

靴を脱いで脱衣と言い張る隊長、その延命作業に涙する店員もちらほら。

ソックス、だめスか?

靴下を脱いで(以下略)。

隊長「負けた……もしここが北海道だったら凍死する(偏見)ところであったな」
ひで「我思うに脱衣パーツが少なすぎたのが敗因では~」
隊長「よっしゃ、次からはロード林氏からバンダナやヒゲなどの脱衣パーツを借りて重装備でリッベーンジといくべ~!」
ひで「とりあえずパンツ一丁状態なんで服着てよね」

ゲー事典　仙台ゲーセンの全体的なピークモードは学生たちが集まり出す午後5時以降、そして常連が始動を始める9時以降らしい。地方から来る人は店に連絡して、常連の来る時間を訪ねるのもいいだろう。繁華街沿いにゲーセンが集中しているので、その気になれば全店を数時間でかけもちするという芸当も十分に可能だ。牛タンパワーで遠征DA!

ハイスコア全国集計

わからない人間にとっては、只の数字の羅列にすぎないスコア。しかしそこには言葉では表せない、いろいろなものが詰まっている。それは経験しないと見えないもの……。

2000年5月21日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

また対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。また古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行きハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

HI-SC

ハイスコア・クローズアップ

ノーミスクリア、捕虜全員救出！

メタスラシリーズ最高の難易度との噂も高いメタルスラッグ3。4面ボスと最終面ボスの厳しさは相当なものがある。また今作では同じ面の中でも多数のルート分岐があり、稼げるルートを探すだけでも一苦労のようだ。

しかし、見ての通り多くのプレイヤーがALLクリアを達成している。その中トップに立ったのが、同シリーズでことごとく最終スコアをたたき出してきた「Mr.メタスラ」こと、はむはむ氏だ。

はむはむ氏が選んだキャラはフィオ。今回のプレイ内容だが、ノーミスクリアで、捕虜は全回収とのこと。そして3面クリア時の点効率は399万点程。ロケットステージで20万落ちということだ。

そのロケットステージだが、この面の15万点編隊で点数に大きく差が付く。また、2面のゾンビが宝石を出すか出さないかも重要な要素だ。当然いままでのシリーズ同様、ステージ道中のザコキャラが一定時間わき出す地点などを、きちんと粘って稼いでいるのは言うまでもないだろう。

一口に捕虜全回収と言っても、ただ倒すだけで辛い4面ボス戦で、捕虜を回収するのはまさに常識はずれの離れ業。上位に名を連ねるプレイヤーにとってはこれが必須事項か。

ただ少し気になるのが点数の桁の方。1000万点の桁がないこのゲームだが、あと30万点ほどで点数がオーバーする。カウンターストップしてしまうのだろうか……。

TOP SCORE

9,688,410

はむはむ ㋱㋑㋒㋸

個人申請ゲームセンタージョイ（東京）

順位	スコア	プレイヤー	店舗
2	9,431,390	TETU	トライアミューズメントタワー（東京）
3	9,042,790	AFO	GAME's WiLL（京都）
4	8,779,920	765	ゲームインナハII（沖縄）
5	8,746,710	@mi（チープ）	プレイランドエフワン（宮城）
6	8,289,680	潮吹イク江（69）	ロッキーワールド仙台（宮城）
7	8,210,560	ラスボス	ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）
8	7,645,990	しみず	ゲームコンドルPARTII（静岡）
9	7,303,930	NST－K.S	H.E.アーサー＆NASA合同集計
10	7,174,810	MEK	ゲームプラザトンガ王国（愛知）

4000万点目前！　時代は5－B？

1面だけ見ても先月の段階では400BUZZ強だったのに対し、現時点では460BUZZ前後まで進化している。

ボス戦でレベルゲージの量を調節し、レベルアップ時の無敵の間に弾幕に突っ込むという荒技も研究されてきているようだ。特に4－Dボスなどは、第二形態の全方位緑弾の発射口に無敵時間を利用して重なると、相当BUZZれそう。

そして大きな差が出る5、6ボスのワインダー攻撃だが、この攻撃は見た目には左右対称に見えるが実は非対称で、自機をボスに対して右側に位置させると、1ライン分多くBUZZれることが発覚している。このワインダー攻撃を、ボスの上でBUZZるのが今の主流らしい。

TOP SCORE **39,533,600**

JP³T－くされ文鎮
ISO㊫
AMランドタンタン（東京）

どこまで縮むか？　Bバージョン

今回トップに輝いたのは、初回集計時に旧バージョンでの活躍を見せたEL2氏。Bバージョンでは初のトップになる。

ちなみに2位のプレイヤーとのタイム差は7秒。ある程度極まってきたと思われる現段階での7秒差は、かなり大きなものがあるだろう。

アーケードに甦ったこのロードランナー。「埋め直しという新フィーチャーがパターン作りを更に奥深いものにしている」と、さるプレイヤーの談。

これ以上タイムを縮めるには、失敗すれば即死という数フレームの余裕しかない厳しいパターンを、実戦投入しなければならなくなってくるだろう。

30分台は可能なのだろうか……。

TOP SCORE **31'11"00**

KTL－EL2
タイトーインDOEスタジアム
（大阪）

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP

熱い時代の残り火。アイレムゲー、2タイトル更新！

どちらも80年台後半にアイレムから発売された、難易度が高めなことでも有名なタイトルだ。当時のプレイヤーなら知らない人はいないだろう。

今回偶然にも揃って更新されているが、両ゲームとも残機潰しを行なって稼ぐというところが共通点だ。

また聞くところによると、イメージファイトの方は「伸びてあと3000点」とのことだ。

イメージファイト

説教機械DUE
トライアミューズメントタワー（東京）

TOP SCORE **1,852,300**

最後の忍道

FGM－UKA
GAME's WiLL（京都）

TOP SCORE **3,163,400**

TOP SCORE

5番装備　9,999,900

ZBL－NAI
個人申請ビッグワン（埼玉）

受け継がれる伝統、14周目5面で達成！

グラディウスシリーズといえば周回を重ねての1000万点＋α。発売当初は不可能と言われていた、その究極の金字塔がついに達成された。今までとは違い1000万点の桁は無く、上記の点数でカウンターストップしたそうだ。

グラディウスⅣがその真価とでも言うべき顔を見せ始めるのが6、7周目から。高速で自機を正確に狙う撃ち返し弾の雨はシリーズ最狂、まさに別世界。地形やオプションをフル活用して初めて突破の道が見えてくるのだ。このスコアの最後の150万程はモアイボスの残機潰し稼ぎで達成されている。

TOP SCORE

グルマン　792,800

㊐長
サブカルチュア（福岡）

柱で殴ってお金を奪え！

このゲームのスコアは自キャラが獲得したお金の金額。CPUキャラに攻撃を加え持っているお金を奪い取っていく。

今回トップの使用キャラはグルマンになっているが、これは重量級の2キャラだけが、地形の柱を持ち上げて攻撃できるためだと思われる。この柱でCPUキャラを殴れば、高い金額のお金を出るという寸法。タイムリリースアイテムなどが順次出現するようで、この辺りの事柄がハイスコアにどの様な影響を与えるかどうかは今だ謎に包まれている。アイテムひとつで世界が変わるか？

BATTLE GAREGGA

TOP SCORE

ボーンナム　17,031,230

NAS
AGスクエア盛岡店（岩手）

ナムも大台達成、スコア争いも終盤戦へ突入

プレイヤーのコメントによると、鳥220万点、5面クリア時1160万点、そしてブラックハートⅡ前1460万点、後1639万点という点効率だったそうだ。

あとは現実問題として、ラスボスの稼ぎ(うまくいけばラスボスだけで80万点強)、運がよければブラックハートⅡであと20万程というところか。しかし口で言うほどうまくいかないのが、バトルガレッガ。運を引くまでやり込み、それが来たときに繋げられる精神力が必要だ。チャンスを活かすも殺すも、自分自身にかかっているのだから……。

TOP SCORE

マリオン　4,904,200
KMR　池袋プレイランドラスベガス（東京）

タビア　4,721,900
どん　AMランドケンタゴン（東京）

アイン　4,977,500
QAP　個人申請遊's川口（埼玉）

アイン、マリオン、常識はずれの大更新

マリオンはノーボムでのスコアは今回が初めて。2周目7面開幕のパターンがついに実用化されたということになる。

ガンバード2ではボムボーナスが10万点という高得点なので、どんな難所でも完全にパターン化し、ノーボムで抜ける事が理想だ。今回はアインの強烈な更新も目玉。2周目でもイタリアと5、6面以外はすべて壷を出現させているそうだ。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年4月10日～2000年5月21日集計分

ゲーム	モード	スコア	プレイヤー	店舗
パカパカパッション スペシャル		2,557,920	チロル	ゲームプラザキューティ（大阪）
ビートマニア コンプリート MIX2	ナグレオ	2,962	EAD	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	ファイナル ステージ	3,519	DEAD	ゲームインダイエー（千葉）
	クラシック リミックス	3,085		
	アッパー ビート	3,569	1面下手くそ（645）	ゲームステージビート（香川）
スポーン		1'47"40	フセインtheドラゴン	モンキーハウス本[illegible]（福岡）
餓狼マーク オブ ザ ウルヴズ	キム・ジェイフン	3,060,800	AES-茶柱	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
	双葉 ほたる	4,100,600		
	B.ジェニー	4,159,700		
	フリーマン	3,685,000		
	グリフォン マスク	3,069,700	七五三	
	牙刀	3,928,200		
ステッピングステージ2 スプリーム		4,880,300	N@某所公認鬼畜外	個人申請ハイテクランドセガ アビオン（大阪）
ダンスダンスレヴォリューション 3rdMIX	SSR	99,565,765	K.U	ゲームセンターポパイ（東京）
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	チャレンジ	270,768	ヘボイ 決定率9割 あと3000点のびる	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
サンバDEアミーゴ		9,510,200	全国4店と個人申請9名の あつし夫様	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
バーチャNBA		84/23	KUW	GAME's WiLL（京都）
デッドオアアライブ2	あやね	1'57"22	真希	アイリン夢空間（岐阜）
	ザック	2'20"17		
	レオン	2'16"49	まーくん追い込み代行㊨	
	ティナ	2'16"89	市井に完全燃焼㊨	
	バース	2'08"77	ガリバー熊谷店？ の人 ZKR君元気？ T.	ガリバー熊谷＆柏＆青葉台 合同集計
	サバイバル モード	41,678,099	AMN	個人申請マッドハウスパートⅡ（神奈川）
ミスタードリラー	お試し 500mモード	409,110	江須寺 京㊮	アイリン夢空間（岐阜）
パワーショベルに乗ろう!!	激闘編	1,246,230	FGM-UKA	GAME's WiLL（京都）
パカパカパッション2		3,614,100	カリスマ文鎮	AMランドケンタゴン（東京）
ストリートファイターⅢ サードストライク	オロ	10,393,700	安くてスイマセン。つつみ	jogo江古田店（東京）
	リュウ	9,889,000	Let's一本切り！ ぢも地井	
	いぶき	9,313,700	moe_7 2ch傍受で BadTrip	
	まこと	13,204,200	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
	ユン	12,539,800	L2A-GYO	
	ヤン	13,336,300		
	春麗	9,043,200	Prestoが渋いんじゃ コラァ!!おとこ汁	えの木（高知）
バトルギア	超弩級	3'24"803	mako2-HAL	個人申請遊スペースSPLA（兵庫）
ファイティングレイヤー	ジャニス	3,478,200	SRP-孫びいき-NTS㊇	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	エクソダス	1,905,600	SRP-DNB	
	クレメンス	1,748,000	INDICK-"スキル"HIE	モンキーハウス本館（福岡）

ゲーム	モード	スコア	プレイヤー	店舗
ドラムマニア 2ndMIX	リアル	194,447,850	SYG-㊫たっき～	ゲームプラザキューティ（大阪）
	エキスパート リアル	259,723,200		
ギターフリークス 3rdMIX		308,658,000	PAL-SEE	アメニティスペースOZ（山口）
新日本プロレスリング 闘魂烈伝4		3'43	クサマtheドラゴン	モンキーハウス本館（福岡）
形意拳		3,555,294	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
パンチマニア～北斗の拳～		116,402,000	B・K岡本	ゲームボス（神奈川）
ビートマニア クラブMIX		447,600	とみやま（切腹）、トキオが空をと部部長、GPO-DAT	全国3店の皆様
電車でGO！3 通勤編		852.0km	FEV-EX.㊟	個人申請ジョイランドタイトー天六店（大阪）
マーヴル VS. カプコン 2		3,062,412,100	かせげん M-1号	えの木（高知）
ドリームオーディション		521,940	〆切 無視して ピンチランナー♡㊨	アイリン夢空[illegible]（岐阜）
ゴルゴ13		33,447,350	NAS-No.9	個人申請ファンタジア荻窪（東京）
グレート魔法大作戦	ソロバン	79,032,410	Clover-TAC出版	個人申請西千葉スターダスト（千[illegible]）
	カルテ	80,208,260	REF	池袋プレイランドラスベガス＆上福岡カーニバル合同集計
	ミヤモト	85,933,070	Clover-YMN	個人申請西千葉スターダスト（千葉）
	グリムレン	81,665,360	TAKEYUKI	ギャレッソ津田沼＆新宿 合同集計
ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	アーティスト	3,806	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大[illegible]店（岡山）
	テクノ	5,511	XY	
	7キーモード	813,197	NBM－武奇	ゲームステージビート（香川）
	ダンス	5,647	MON	個人申請スガイ北24（北海道）
アクアラッシュ	練習	192.50	るたまあ	池袋プレイランドラスベガス＆上福岡カーニバル合同集計
	初級	319.46	007	ゲームハウスピットイン（愛知）
	上級	401.23	すぴーどすたー☆ ARL	個人申請プレイシティキャロット和歌山店（和歌山）
	エンドレス	1,859	ARL子ちゃん♪	
ストライダー飛竜2		27,751,500	フセイン	モンキーハウス本館（福岡）

今回はコナミのビーマニシリーズ2連発から。ドラムマニア2nd MIXはリアルとエキスパートリアルの2部門で集計です。集計初回はたっき～氏が頭ひとつ抜け出したというところ。今後は前作に続いて、熊本のKMJ氏との一騎打ちか？

ギターフリークス3rd MIXは、部門別は行なわず単一部門での集計です。今回のトップスコアは、予想通りボーナストラックでのもの。つなぎきれば勝ちでしょうか。

新日本プロレスリング闘魂烈伝4は、3分台の熾烈な争いが展開されました。関節技がタイム短縮のカギとなるようです。

形意拳（シンイーケン）は「フジの格闘マシーン」GSM-つる氏が、ほかのプレイヤーに大きく差をつけています。

パンチマニア～北斗の拳～は、上級コースが一番稼げるようです。ただ、クリアするだけでもかなり厳しいようですね。

ビートマニア クラブMIXはノーマルコースのみ集計とさせていただきました。

マーヴル vs. カプコン2はデフォルトキャラのみ使用可というルールなので、使用キャラが記入されていないスコアは集計からはずしています。

グレート魔法大作戦は8千万点前後の点数が出そろっています。なお、「理論値でも1億点は不可能」とプレイヤーのコメントがありました。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌に付いているハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコアを証明するためにはお店の印が必要。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらも、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造は、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。
例：たとえば点数が300万点で面数が4面の申請と、点数が280万点で面数が5面の申請の場合は後者の勝ちとなる。

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ストライカーズ1945	ライトニング	2,251,900	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
スーパーストリートファイターII	E・本田	2,191,900	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ダライアス	W	5,553,990	SVG	トライアミューズメントタワー（東京）
フェリオス	ハード	1,257,960	天理剣聖TEN	GAME's MILK（京都）
モンスターレアー		1,028,090	説教Ristar㊗ theドラゴン	モンキーハウス本館（福岡）
アルゴスの戦士		10,832,340	NRX-044	トライアミューズメントタワー（東京）
アルカディア[illegible]月号の訂正				
餓狼マーク オブ ザ ウルブス	キム・ジェイフン	2,606,100	あそび さきお	えの木（高知）

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ストライカーズ1999	F-4 ファントムII	3,192,600	ISO	AMランドケンタゴン（東京）
	F-117 ステルス	3,209,800	P&A	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
ギガウイング	ヴィーダシュタント	282兆0084億4616万7250	VULM-HTR-ARD㊐㊑㊏	ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
レイクライシス	WR-01R	24,946,850	あと6万…NWR-KAZ	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
グラディウスIV	1番	4,172,800（7周目5面）	カミーユ・ビンタ	個人申請アリス金山店（愛知）
	3番	3,539,000（6周目2面）	菅谷君	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	4番	3,430,000（5周目9面）	CYG	ゲームプラザキューティ（大阪）
サイレントスコープ	シューティングレンジ	53,800	蒼流（そうる☆）	個人申請ゲームチャリオット五井店（千葉）
デイトナUSA2 パワーエディション	MIX	2' 49" 789	ぎるはま㊝[illegible]長㊟㊡	個人申請ゲームファンタジア立川店（東京）
デイトナUSA2	中級	2' 46" 51	ぎるはま㊝隊長㊟㊡	個人申請相模原コンピューターランド（神奈川）
ライデンファイターズJET		189,681,850	反省-HYS	個人申請ゲームサファリ穂積店（岐阜）
ストリートファイターZERO3	ベガ	5,772,900	2chアイドル宣言！木之本まいﾞん	jogo江古田店（東京）
ストリートファイターEX2	バルログ	3,491,600	退かぬ媚びぬ省みぬ！ばくだ	えの木（高知）
	カイリ	3,363,200	まあこれくらいでいいかと。BBC	えの木（高知）
	ほくと	3,244,000	「手のひらに星」	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	C.ジャック	3,317,000	FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	D.ダーク	3,505,500	精一杯気合入れましたいりびし	jogo江古田店（東京）
	ブランカ	3,237,400	木村ズッコンバッコン	jogo江古田店（東京）
	シャロン	3,205,100	キマトラ	jogo江古田店（東京）
L.A.マシンガンズ		2,339,371	暉映の戦場JKP RDX-寛千代	個人申請新宿スポーツランド西口店（東京）
サイキックフォース2012	パティ	1' 26" 36	KUS-竜翠玉	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
	ウェンディ	1' 46" 97		
	キース	1' 24" 41		
エスプレイド	美作いろり	39,899,120	Clover-TAC（根性不足でした）	個人申請西千葉スターダスト（千葉）
ブレイジングスター	DINO-246	60,198,180	HYAKU-さめじま会長（TTJ）	アババ天神橋店＆ガムガム合同集計
湾岸戦争	中級	11,998,700	G.M.C.説教T・H㊗	モンキーハウス本館（福岡）
ヴァンパイアセイヴァー	デミトリ	1,592,500	ROK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ライデンファイターズ	ライデンMk=II	52,728,480	まだまだダメダメS・N	アババ天神橋店＆ガムガム合同集計
オーマイガァー！		1,038,600	NGP-ANP ほぼ完璧	アベニュー北口店（山梨）
戦国ブレード	アイン	2,358,100	J.G.K-ALL㊓	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	天外	2,037,400		
疾風魔法大作戦	ガイン	2,128,717	説教MLKtheドラゴン	モンキーハウス本館（福岡）
	ミヤモト	2,239,507	説教MLK	
	ボーンナム	2,207,667	G.M.C.説教T・H㊗	
	ニルヴァーナ	2,004,857	オオエtheドラゴン	
	オネストジョン	2,144,777	マツモトtheドラゴン	
スーパーストリートファイターIIX	リュウ	4,025,100	常連代表	ゲームコーナーフジ（東京）
	ブランカ	3,345,000		
	ディージェイ	2,856,500		

アクアラッシュは、インターネットランキングではお馴染みのARL氏が、やっと戦線に参加。2部門を制しています。特にエンドレスモードは、1850ライン台が3人という際どい争いでした（なぜか全員連なし）。ちなみに、1700ラインあたりから、ブロックが接地してから吸い付くまでの時間がさらに短くなるそうです。地形も相当いやらしい配置だとか。次回の集計ではどこまでのびるのか？　期待しましょう。

ビートマニアコンプリートMIXは、前回申請がまったくなかったナグレオ、クラシックの申請も届き、スコア争いはこれからといったところです。

サンバDEアミーゴはカンストも時間の問題？

デッドオアアライブ2はサバイバルモードで4千万点突破。使用キャラはジャン・リーになっています。壁を使ったコンボが決め手でしょう。

ミスタードリラーの500mモードはじわじわのびて41万目前。あとはブロックの連鎖待ちです。とはいえ、エアダブル取り×5が必須なのは厳しいか。

今回2機体更新のストライカーズ1999は、ファントムIIのトップと2位の差が、なんとたったの100点でした。

グラディウスIVは1番装備が7周目突入。泡面以外は相当使える装備のようです。

古いところでは、アルゴスの戦士に注目。2人のプレイヤーの熱い争いが続いていますが、今の時代にがこのゲームのスコアを争えるライバルがいることが驚きです。あぁ素晴らしきかな、ハイスコア人生。

5月21日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

シューティングはそれなりの充実ぶりを見せるも、新作タイトルは少なめ。ここを乗り切り、夏の新作タイトルでスタートダッシュをかけるのは果たして誰か？

ゲーム イン ダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアコンプリートMIX2(ファイナルステージ)	3,519	DEAD	ALL
2	ビートマニアコンプリートMIX2(ハードアナザー)	3,664	7777	ALL
3	ギターフリークス 3rdMIX	209,055,400	T.T	ボーナストラック FIRE ノーミス
4	ギターフリークス 3rdMIX	162,380,900	777	ALL ノーマル
5	ドラムマニア 2ndMIX(EX.リアル)	193,455,550	904	ALL

ゲーム ビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 2nd MIX(リアル)	106,917,700	1号ⓐKBC	指摘えー！
2	メタルスラッグ3	5,673,310	N.S	ラスト面 やっぱり長い
3	ポップンミュージック4	300,000	アトラン太郎	ハイスピード つ、ついにパーフェクト
4	グレート魔法大作戦(カルテ)	37,098,160	あともう少し K.I	103/108
5	ビートマニアコンプリートMIX2(ソフトグルーヴ)	2,016	カノンTCGはどうかと思った人㊔㊕	AAA でも、きっと買う

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ジェイフン)	2,838,300	ゴミ	ALL
2	Mr.ドリラー(500m)	326,495	穴ホリ	ALL 連付
3	ストライダー飛竜2	14,160,800	なば	ALL 連付
4	戦国ブレード(天外)	1,650,000	デビル	2-5 連付
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,251,900	戦国人	ALL 連付

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8-3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦(カルテ)	40,467,360	OAM-PON	ALL 残1
2	ストライダー飛竜2	19,000,000	まさに芸術㋚㋙ ブリストルDEB㊮	ALL 連付 SP×4
3	グラディウスII(3番装備)	10,000,000+α	ZARIA-CAN(イズミパワー使用)	13周目6面で達成 連付 FF
4	フィグゼイト(ハワード・ヤング)	10,000,000+α	T³-CYR-ATS㉂	7周目5面で達成 ソース稼ぎ使用
5	カルテット2	100,000,000+α	一発屋で終わりか？クリスタルCANグ	193面で達成 JOE使用

ゲームコーナーヤングパレス

千葉県鴨川市横渚884-6 ☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,928,200	七五三	ALL 同付 オールP
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(キム・ジェイフン)	3,060,800	AES-茶柱	ALL 同付
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(B.ジェニー)	4,159,700	AES-茶柱	ALL 同付
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(双葉 ほたる)	4,100,600	AES-茶柱	ALL 同付
★	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	270,768	ヘボイ 決定率9割 あと3000点のびる	ALL 連同付 ペットショップ

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,746,710	ⓐmi(チープ)	ALL ノーミス ラス面のりものおち
2	グレート魔法大作戦(グリムレン)	60,793,220	Ⓕ(アト1コ)	ALL
3	ストライカーズ1999(X-36)	3,353,600	MSA	ALL ノーボム
4	怒首領蜂(Cタイプ)	656,397,850	2-4ボスでボムつかった	ALL 2周目 5000万オチくらい
5	ラストデュエル	667,800	TND	ALL

ゲームプラザヴィクトリア

北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎011-813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 3rdスタイル	4,357	WOLF	ALL NAOKI
2	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ダンス)	4,482	KUMA	ALL
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	43'33"00	G-EGGS	ALL
4	パワーストーン2	442,000	MSK	ALLグルマン
5	セクシーパロディウス(こいつ)	6,534,600	VHA-KRL バイキン	ALL&SPALL(ノーミス)

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	イメージファイト	1,852,300	説教機械DUE	2周ALL 連付
2	メタルスラッグ3	9,431,390	TETU	ALL ノーミス
★	ビートマニア クラブMIX	447,600	トキオが空をと部部長	BP×4 ノーマル
4	ストリートファイター	893,700	佐々木 教陽	
★	スパルタンX	1,078,970	YAM	6-4

ロッキーワールド 仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	30,552,210	ニセ小泉ⓐ津波×3	ALL Lv218
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,111,450	小泉ⓐラブラブ爆笑アイランド	ラスボス
3	メタルスラッグ3	8,289,680	潮吹イク江(69)	ALL 70万落ち
4	デッドオアアライブ2(サバイバルモード)	15,109,266	小泉ⓐラブラブ爆笑アイランド	あやね 59人抜き
5	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	38'10"00	穴ほり名人見習 小泉DOⓐナイスマン	ALL 死×1 リトライ×1

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	2,342,580	SEPUL-烈真(長ぐつ)	ALL 92-95-93
2	バスト・ア・ムーブ2	240,050	SEPUL-烈芯 OLE-オヒョイ狩り	ALL バイオ 使用
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10'44"21	SEPUL-裂神 ゴンゾーDLYT	ALL GM
4	ナイトスラッシャーズ	1,067,700	SEPUL-烈震(不能)	ALL 連付 ホンファ使用
5	爆烈ブレイカー	865,240	SEPUL-烈神(ジャージ)	2-6 連付 ハンセ使用

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F ☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	1,875,515,500	エクスカイザー	ALL モリガン・バレッタ・ケーブル
2	メタルスラッグ3	7,651,230	BUT	1C 最終ボスで死亡
3	ポップンミュージック3	299,444	て・し・キャラット	ALL ニューウェーブ・ガラージ・キュート 1ミス
4	ドラゴンスピリット(new ver.)	1,253,920	PGN-？	ALL 1ミス
5	エキサイトバイク	1,011,235	PGN-？	RACE46 疲れた

アミューズメントパーク フリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,775,989,600	STF	ALL ウルヴァリン バレッタ・アイスマン
2	Gダライアス(ラムダ)	30,912,340	C-12	ALL 残×3
3	Gダライアス(クシー)	33,075,910	KOU-AYR -NORI	ALL 残×3 1面265万
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(グリフォンマスク)	1,674,100	DY・パークライン南	ALL コンプリート
5	ストリートファイターZERO3(さくら)	6,125,600	ONZ-S	ALL コンプリート 50万落ち X-IZM

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2(ジャン・リー)	3'31"84	ジャンキーD.D	ALL
2	デッドオアアライブ2(バース)	3'42"12	Q	ALL
3	デッドオアアライブ2(サバイバルモード)	10,862,193	CNT	アイン 91人抜き
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	35'16"00	CYR-TSU	ALL
5	エスプレイド(J-B 5th)	20,235,740	ひよこ大帝	ALL 残♡×3

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコンプリートMIX2	3,118	K.U	
2	ダンスダンスレボリューション 3rdMIX (ノーマル)	99,692,700	K.U	R2 シングル 今さら出してどうする
★	ダンスダンスレボリューション 3rdMIX (SSR)	99,565,765	K.U	R1 シングル 1ヶ月前のです
4	ストライダー飛竜2	15,481,100	AXL	ALLクリア ランクS
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(ロック・ハワード)	2,856,100	BEE	ALLクリア

熊谷&柏&青葉台ガリバー

埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(テクノ)	5,471	S.I？	熊谷店
2	ゴルゴ13	31,865,810	SUT	命中率941.40 熊谷店
★	デッドオアアライブ2(バース)	2'08"77	ガリバー熊本店？の人 ZKR君元気？ T.	熊谷店
4	ライデンファイターズ2	99,427,330	COP	ALL ヘルダイバー 青葉台店
5	パンチマニア ～北斗の拳～	7,298,400	てんちょ	初級 青葉台店

AGスクエア 盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ(ボーンナム)	17,031,230	NAS	ALL
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,421,990	クロウリー様	ALL OGP
3	怒首領蜂(Aタイプ)	333,308,840	OGD	レーザー強化 2-7
4	エスプレイド(相模 祐介)	29,041,330	T.Kiz	残ライフ6-3 ラスボス×12
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	2,060,000	Y.K	ALL

ゲー事典 **ハイスコア個人申請に関して：**本誌に付いている申請用ハガキでの申請が原則となりますが、「たくさん申請したいけど申請用ハガキが足りない」というプレイヤーのために、2通目以降の申請はFAXでも受け付けています（個人申請用ハガキのコピーを送ってください）。また、申請用ハガキとコピーをまとめて封書で送っていただいても結構です。

メーカーからのメッセージ

SUCCESS/TAITO
サイヴァリア
プロジェクトリーダー 江川野 誉司 氏

Q もっとも点数が大きく変わるボスはどのボスでしょうか？ また、そのボスで稼ぐ時のポイントやコツのようなものなどはありますか？
A GUIS系ボス(コア)は、残り体力が少なくなると攻撃方法が変わります。稼ぎを狙うのであれば、できるだけ素早くこの状態へ持っていくのがポイント。かなり美味しい(？)攻撃を仕掛けてきます。ボムも利用すべし。

「メーカーからのメッセージ」では、メーカーさんへのハイスコアに関する質問を募集しています。お気に入りのゲームのアレが知りたい、コレが聞きたいなどとありましたら、「ハイスコア メーカーからのメッセージ質問係」まで、ハガキ、FAX、E-mailでお送り下さい。FAX、e-mailの宛先は質問と同様です(P154欄外参照)。

CAPCOM & ARCADIA共催
MARS MATRIX スコアトライアル
8月1日(必着)最終締切

タイムスケジュール	
8月1日	最終締切
8月上旬	於大阪賞品授与&CFCビデオ収録
8月下旬	CFCビデオ配布
8月30日	最終結果発表

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「マーズマトリックス
スコアトライアル」係

内容
■「マーズマトリックス」を使用した高得点競争
■最終結果を本誌8月30日発売号にて発表
■最終締切8月1日(必着)
■最終締切時の入賞者には賞品を授与。最終締切時の優勝者は大阪・カプコン開発ビルにご招待。賞品の授与と、プレイのビデオ収録会を行ないます(交通費は支給。どうしても来られない方のために任意参加とします)。その映像はCFCビデオで広く公開。収録の様子は本誌でも掲載し、その栄誉を讃えます。

ルール
■MOSQUITO 01(赤)もしくはMOSQUITO 02(青)を使用した高得点競争。
1位～3位、そして10位、20位、30位、40位、50位に賞品を授与します。
■ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置は、連射装置だけが認められます。
■申請は規定の用紙に記入して、8月1日までに下記宛先に送付することで受け付けられます。
■申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に、必要事項の記入をお願いしてください。
■P68に申請用紙があります。ご利用下さい。また、ホームページでも配布をしております。
スコアトライアルについての詳細は弊誌P97、またはカプコン、アルカディアのHPにて。
カプコン http://www.capcom.co.jp/ アルカディア http://www.ascii.co.jp/arcadia/

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア	35,325,220	8Eフ@1日1サクラうひっ	ALL
2	ぐわんげ(シシン)	69,648,086	J.J@やっぱ黄色	ALL 銭55,000
3	ぐわんげ(柊 小雨)	54,263,623	みこりん	ALL 銭36,312
4	エスプレイド(J-B 5th)	28,600,810	[illegible]	ALL 残ライフ×2
5	バカバカパッションスペシャル	2,504,750	RYO	ALL 93%-96%-98%

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,037,464,900	MIU	ALL 一応とっとと殺す
2	サイヴァリア	31,531,370	乙姫むつみ射精記念「5発はカタイね！」	ALL しのぶ×9 ラブひな全巻読破記念
3	ストライダー飛竜2	10,232,600	MIU	ALL
4	ビートマニアコンプリートMIX2(アッパービート)	3,500	スイス移住計画発動！さよーなら～永遠に	
5	ビートマニアコンプリートMIX2	379,399	MIU	関本さん、3つとったよ～。ノーマルコース

ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	形意拳	3,555,294	GSM-つる	ALL 連付 SAOJIN
★	スーパーストリートファイターII(E・本田)	2,191,900	GSM-つる	ALL 連付 R×43 爪×3
3	マーヴル VS. カプコン 2	2,942,858,200	ゲーム社会の住人㊙	ALL 連同付
★	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	4,025,100	常連代表	ALL 連必付 R×46 爪×4 5-1-1
★	スーパーストリートファイターIIX(ブランカ)	3,345,000	常連代表	ALL 連同付 R×41 爪×3 2-0-2

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(賀茂 源助)	62,793,141	ファミコン返せ加山 紺酢丹珍	ALL 金57813 ラスボス 2ミス
2	ギガウイング(ボーチカ)	111兆3080億3640万8410	REI	ALL
3	ストライカーズ1945PLUS	1,232,500	WHO？	2-2 SPITFIRE
4	メタルスラッグ3	6,476,740	よく来店させる方	ラスボス
5	パワーストーン2	88,500	ネオ麦茶	ALL

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グラディウスIV(3番装備)	3,539,000	菅谷君	6-2 連付
2	サイヴァリア	38,919,220	5-Cの時点で予選落ち ISO㊥	ALL Lv261
3	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	7,187	FIL-AJU	ALL
4	アクアラッシュ(初級)	329.50	HCM-[illegible]倉	ALL 連付
5	アクアラッシュ(エンドレス)	1,419	雑記帳を無くす会会長 ぶっこく堂	連付

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIV(5番装備)	1,728,600	Y・M	3-6
2	グレート魔法大作戦(カルテ)	42,004,790	K・I	6面 103/108個ゲット
3	アクアラッシュ(初級)	336.13	HCM-鎌倉	初級ALL
★	ビートマニア クラブMIX	447,600	とみやま(切腹)	BP×4
5	パンチマニア～北斗の拳～	111,981,800	HCM-鎌倉	上級ALL

Jack & Betty 日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19 千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(X-36)	3,338,200	HIVだーしま	ALL 残3 B9 連付 金塊MAX96
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	282兆0084億4616万7250	VULM-HTR-ARD㊧㊥㊤	ALL 連付
3	サイヴァリア	33,537,070	人生緊急回避中の人	6-8 ALL Lv.233 4ボスシカト
4	銀狼 マーク オブ ザ ウルブス(双葉 ほたる)	2,087,900	MIU	ALL 連付
5	形意拳	1,191,200	未申請スコア(穴うめ 基板記録写し)	LEVEL イージー(1)ALL？動かしすぎでしょ、これ

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2(マリオン)	4,904,200	KMR	ALL ノーミスノーボム 1周160万 Max51
★	グレート魔法大作戦(カルテ)	80,208,260	REF	ALL 残0 アイテム 107
3	メタルスラッグ3	6,424,640	GON	ALL フィオ
4	ぐわんげ(シシン)	71,980,096	穴うめ J.J	ALL 倍率48896
5	サイヴァリア	33,944,030	べふ	ALL Lv215 BBDBB

アミューズメントフォーラム モア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	9,254,700	KTZ	ALL 連付 1面58万
2	バトルガレッガ(ガイン)	18,294,810	流れ星銀牙のサントラって、出てるん？	ALL 勲章5回落ち
3	怒首領蜂(Bタイプ)	667,904,410	hatty	ALL 2P側 残2
4	バカバカパッションスペシャル	2,510,280	RYO @Champion	ALL あの人のためなら 94%-98%-97%
5	Mr.ドリラー(500m)	397,055	皿瀬きつね	ALL AIR×4

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13	33,352,500	まりンチャットギャンブル部おいた班CHU	ALL AC 957.75
★	パンチマニア～北斗の拳～	116,402,000	B・K岡本	ALL ランクA 上級
★	クライシスゾーン	5,766,750	IQ？	ALL
4	サイヴァリア	30,002,140	NEZ	ALL 6-B Lv198
5	超時空要塞マクロス	7,821,400	STH氏、MIY氏に感謝！ TMN	2周ALL 2P側 残1 連付

jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII3rdストライク(ヤン)	12,924,300	ルカちゅーん	ALL ノーマル 連同付
2	ストリートファイターIII3rdストライク(まこと)	11,911,500	[illegible]	ALL ノーマル 連同付
★	ストリートファイターIII3rdストライク(オロ)	10,393,700	安くてスイマセン。つつみ	ALL ノーマル 連同付
★	ストリートファイターIII3rdストライク(リュウ)	9,889,000	Let's一本切り！ぢも地井	ALL ノーマル 連同付
★	ストリートファイターIII3rdストライク(いぶき)	9,313,700	moe_7 2ch傍受でBadTrip♡	ALL ノーマル 連同付

アミューズメントランド Kentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ(初級)	322.78	るたまあ♡	ALL
2	アクアラッシュ(練習)	198.48	るたまあ♡	ALL
★	サイヴァリア	39,533,600	JP³T-くされ文鎮 ISO㊥	ALL 670万落ち
4	メタルスラッグ3	8,334,080	スラグノイド地点で死	ラス面 突入778万
★	バカバカパッション2(マニアック)	3,614,100	カリスマ文鎮	ALL 98-99-98 銀チップ

ゲー事典
ハイスコア集計店HP：■ゲームプラザ ヴィクトリア http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/7401
■トライ アミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ジョイプラザ はなまる http://ueno.cool.ne.jp/hoehoe4th_hp

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
遠征者は事前に連絡を載ければご希望の基板を設置致します。もちろん特殊連射もOKです。
by担当君

最近当店では「せぷる」が流行っています。発信元はCAN氏です。
byにせBOJ

●**ゲームプラザヴィクトリア(北海道)**
おまたせいたしましたHP完成です。ぜひあそびにきてください！
by店員NとK

●**レタス702(北海道)**
謎のハイスコアサークル「SEPUL」会員募集中だそうです。

●**AGスクエア盛岡店(岩手県)**
NAS氏、オメデトウ&サヨウナラ(泣)彼は転勤で盛岡→静岡へ。静岡でもガレッガやるそーなので静岡ガレッガマンはアタタカクむかえて下さいね♡ あとは盛岡組にスコアがんばってもらわねば！
㊟まりい

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
さようなら、和男。

●**アミューズメントパークフリーダム平店(福島県)**
まだまだ熱い、鉄拳TT&バーチャロンver5.4！ 対戦と同じくらい、いろいろなゲームのハイスコアに燃えてもらえると嬉しいのですがね。 by shima・Q

●**ゲームインダイエー(千葉県)**
今月に入り(5月〜)メダルコーナーが新しくなりました。また、メダルでのビデオゲームのプレイもできるようになりましたのでどうぞご来店下さい。 by女店員1号

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
連休中もたくさんの皆様のご来店いただき、誠にありがとうございました。

●**ジョイプラザはなまる(東京都)**
サイバースペースを目指して(?)パソコン入荷。これで情報も早くなるでしょう。まじめに更新したいところ。 byおとやびっきい その前に契約！

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
キマトラ氏、ご来店ありがとうございました。

●**アミューズメントランドKentagon(東京都)**
♪ あなた好みの筐体にするまで、私2年もかかったわ。極上のアストロシティ。新しい彼女は造れるの？ 極上のアストロシティ。なーんて、歌詞がふと思い浮かんだ箱根八里の半次郎〜。

●**Jam,s下井草(東京都)**
今月からスコア担当に任命されたsexyZと申します。スコア集まらないと、どんな目にあわされるのか分からないので(笑)遠征など募ってみたり。ひとつヨロシクお願いします！

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
8月にスパⅡXのでかい大会を行ないます。久々の最強決定戦ということで皆気合いはいってます。そういう訳で、ベントの加藤FOO助君お休み取って盛り上げにきて下さい。よろしくね。 byあつし夫

●**P.C立川店(東京都)**
群馬に行った和田君、元気かー？ ていうか、君はもっとPCに遊びに来なさい。みんな待ってるから。(笑) byPC店員&常連一同

●**ゲームコスモ町田店(東京都)**
とりあえず、環境を整えたいと思います。

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
集計期間が長いにもかかわらずスコアの申請が少ねいのは新作が出ない状況にも問題があると思う。店、困りますよ。夏頃には少しでもゲームが出てればいいですよね。本当に…… byみせのひと

●**GAME BOSS(神奈川県)**
この号が出ているころには、ネオジオリクエスト台が2台になっていると思います。

●**夢空間ファンタジー(長野県)**
オラんちのHPが完全リニューアルしたぞ！ あえてアドレスは書かないのでがんばってたどりついてみ

ゲームハウス ピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	7'44	M.A	シングルマッチ 獣神サンダーライガー
2	パワーストーン2	255,400	しいね	ステージ5 リョウマ使用
3	メタルスラッグ3	7,118,520	DDD	ALL
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,317,060,800	AOI	飛竜・豪鬼・ケン ALL
★	アクアラッシュ(初級)	319.46	007	

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,534,542,700	TA7	ALL P×3 豪鬼・バレッタ・アイアンマン
2	メタルスラッグ3	7,712,740	F.M	連付 最終ボスまで
3	バカバカパッションスペシャル	2,145,790	sin	1Z-6Z-8Z
4	バーチャNBA	90/32	K.O	NBAチャンプ
5	ぷよぷよSUN	692,111	園長 ぷよラー集え!!	ALL ノーマルコース 15連鎖

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルBIF ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,508,250	CKN	ALL 94-98-97%
2	グレート魔法大作戦(カルテ)	21,084,980	南斗水鳥拳よ永遠に	5面
3	グレート魔法大作戦(ミヤモト)	8,161,730	アイリ…先に逝く兄をゆるしてくれ	5面
4	ストライカーズ1999(X-36)	1,776,300	名無し(仮)	2-5
5	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	978,200	名無し(仮)	1-8

遊ingポイント セオラ

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアクラブMIX	433,221	N・Kジョニー	ALL HS-1 ハードスコア BP×2 B×2
2	ビートマニアクラブMIX	2,686	Afro	ALL HS-1 EXハッピーチャーム
3	バカバカパッションスペシャル	2,390,240	迷彩野郎	ALL 91-95-94
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,700,889,500	ELF1号	ALL ケーブル・ジャガーノート・モリガン
5	グラディウスⅣ(4番装備)	2,933,700	CYG	5-3 FF 連付

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワーストーン2	508,800	ゆでたまご狂喜、あのグルマン復活ま〜くん	ALL グルマン使用
2	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	3'48	基板壊れて追い込み 大失敗 ㊨	ALL 橋本真矢使用
★	ドリームオーディション	521,940	メ切 無視してピンチランナー♡ ㊛	ALL ハードモード Precious Time×3
4	グンペイ	5,313,800	涼子	AAAランク エンドレス
5	グンペイ	2,528,200	涼子	ALL COM戦

アベニュー北口店

山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ(練習)	233.83	NGP-ALF	ALL
2	アクアラッシュ(初級)	380.56	NGP-ALF	ALL
3	アクアラッシュ(エンドレス)	1,751	NGP-ANP	
★	オーマイガァー	1,038,600	NGP-ANP ほぼ完璧	ALL Lv99→END ラスト3万
5	サイヴァリア	23,742,030	まだ手がついてってない NGP-ANP	ALL LV177 残0

GAME's DRAGON

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎075-822-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	10,039,800	ALL	ALL
2	ギターフリークス 2ndMIX(ノーマル)	134,732,700	㊟	ALL
3	ポップンミュージック4	300,000	コヤ	ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(テリー・ボガード)	2,023,400	M.M	ALL
5	バカバカパッションスペシャル	1,929,120	RAM	ALL

GAME CONDOR PART Ⅱ

静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(柊 小雨)	32,684,843	安定3千万 ゆうしろう@み53	ALL 金31,633
2	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	256兆9379億9840万9130	アラゴナイ党員2号 HGA-PCG	ALL L1B7 -4.8兆(泣)
3	ギガウイング(ポーチカ)	180兆1443億3805万3080	薬屋娘同盟 HGA-PCG	ALL L2 B8 倍率カンスト(泣)
4	バカバカパッションスペシャル	2,171,600	GPT-KOH	88-92-88 マニアック
5	メタルスラッグ3	7,645,990	しみず	ALL ノーミス

H.E.アーサー&NASA合同集計

長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎0269-62-3017

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	7,303,930	NST-K.S	ALL 連付
2	サイヴァリア	24,030,270	AAA	ALL 6-B Lv178
3	ゴルゴ13	28,942,720	NST-M	ALL ポイント877.25
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	36'52"00	NST-AMP	ALL
5	スラップファイト	9,999,990	NST-K.S	連付 終わらない〜

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'18"	wzh	ALL Cボタンなし
★	最後の忍道(ノーマル)	3,163,400	FGM-UKA	ALL 連付 残0 終了！
3	メタルスラッグ3	9,042,790	AFO	ALL 連付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	13,336,300	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	13,204,200	ヅガ夫	ALL 連同付

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	7,174,810	MEK	ALL 連付 エリ 残0、捕虜86人
2	アクアラッシュ(エンドレス)	1,278	②	
3	グレート魔法大作戦(カルテ)	31,128,170	まなみ	5面 アイテム98
4	エスプレイド(J-B 5th)	32,914,170	全コ連－YMG－©	ALL2/6 4面1597万
5	怒首領蜂(Cタイプ)	664,056,120	JYA	ALL 残1 レーザー強化

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	2,540,000	㊙おさる	ALL 1周119万 残3ボム0
2	サイヴァリア	25,522,960	不良社員M・S(赴任記念)	ALL 残0 Lv163
3	デッドオアアライブ2(サバイバルモード)	31,921,201	アーバンジプシー	ALL ザック
4	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	5'48	㊙おさる	ALL 獣神サンダーライガー
5	ゴルゴ13	33,202,710	JDF	ALL

ゲー事典 **ハイスコア集計店HP：** ■ゲームコーナー フジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームコンドルPARTⅡ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2
■ゲームプラザ トンガ王国 http://home9.highway.ne.jp/ngk/tonga/ ■遊ing ポイント セオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm

てー。ヒント…さる協会からリンクで…。（6月上旬リニューアル予定！）

●アイリン夢空間（岐阜県）
〆切前にもかかわらず、3人程映画を見に行ってる人がいます。全員の士気にかかわるので今後気をつけるように！　追い込み隊長より。今月の追い込み失敗。ヘリ、かすみ、キャリバー　空追い込み　グラⅣ　プレステ2買ったのに〜

●ゲームコンドルPARTⅡ（静岡県）
梅雨も明け、すがすがしさがもどって来た今日この頃。皆様いかがお過ごしでしょうか。すでに夏休みの計画を組んでいる人もいると思いますが、暑い夏こそクーラーガンガンの当店でゲームを。

●ゲームプラザトンガ王国（愛知県）
YMG©さん、楊雲さん、来店ありがとうございました！　のりきらなかったです（泣き）　努首領蜂（C-ショット）4億7074万8850点　ももあげどん、残1、遠征記念ということで。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
毎月第1日曜の昼頃アウトトリガーの大会を開催中（のハズ）です。DC版も出ることだし、今から始めても遅くはない?!　by店員OGー

●遊・ingポイントセオラ（滋賀県）
オラタン、パカスペの大会に遠方からの参加ありがとうございます。もうすぐ5.66も入荷しますので、夏休みにはVM持参でぜひ御来店ください（HPにも大会情報が書いてありますよ）。

●GAME's DRAGON（京都府）
当店ではたまに、思い出したようにビミョーになつかしいゲームが入荷します。入荷状況はおもにダイ○ンの希望…？　by○門ゲーセン

●GAME's MILK（京都府）
R.様、御来店頂き有難うございました。スコアに対する姿勢には毎度ながら感服します。私も見習い、精進を決意。しかし若手が…（涙）。もっとやる気が欲しいっス。　byANCHAN

●ゲームプラザQティ（大阪府）
当店ではシューティング大好きな人を募集中です。また、これからもできる限り皆さんのわがままを聞けるようにガンバッテいきたいと思う今日このごろです……。（Map05の一番弟子?）

●スーパーヒーロー倉吉店（鳥取県）
今回からの参加です、よろしくお■いします。鳥取のゲーマーの皆さん、ぜひ遊びに来て下さいね。　byらっきょ

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫県）
いつもプレイランドに来てくれるみんなありがとう！　夏もよろしく！　スコアラー大募集！

●ゲームタウンスピリッツ合同集計（山口県）
当店ではお客様に見て頂けるようにバックナンバーをテーブルの横に置いてあるのですが……創刊号・第2号・最新号と3冊も盗られてしまいました……。今なら怒らないから返して〜！

●えの木（高知県）
小池さん氏、GALM氏、GDS-RUN氏、ズバ番氏御来店ありがとうございます。ところで当店一番の人気台シンイーケン、是非対戦をしに来て下さい。バグって止まります。

●モンキーハウス本館（福岡県）
当店は娯楽施設ではありません。

●アミューズメントラージ（福岡県）
大会とかありもしないのにいろんな所からスパⅡXの対戦しに集まっていただいてありがとうございます。これもすべていとーさんたちのおかげです。　by店員　ゆはし

●プラボ浦上店（長崎県）
今回から掲載となったプラボ浦上店です。現在長崎県唯一の掲載店ですので、スコアラーの方の御来店をお待ちしております。
P.S　シューティング全台連付だぜ！　by担当ミヤモト（本名）

●ゲームプラザ白山（熊本県）
今回スコアを出して下さった方々には感謝しますが、スコア不足につき誌面には掲載されません。申し訳ありません。　by担当

●ゲームスポットフォーカス（大分県）
大分県人やるならもっとがんばるべし！（スコア）　エックスさんアリガトウ！　わざわざロサンゼルスから電話の山崎さんもサンクス！　遠征待ってます！　byAve

●ゲームインナハⅡ（沖縄県）
沖縄の中でも各メーカーの新機種がある店として、ゲーム通の人に人気のある店、ゲームインナハⅡ。

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	4'08	ねずぎよ	ALL 坂口征二使用
2	パワーストーン2	257,600	あなうめねずぎよ	ALL　ビート
3	サイヴァリア	33,424,430	NMD-HIR	ALL Lv226
4	グラディウスⅣ（1番装備）	1,579,700	YOH	3周目9面 まぐれです
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ（ロック・ハワード）	2,373,100	RAY	ALL

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	3,209,800	P&A	ALL残×3 B×9 妥協しまくり
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,266,960,700	TOM	ALL マグニートー・サノス・ケーブル
3	ストライダー飛竜2	15,450,400	揚雲	ALL ラスト1秒
4	ビートマニア クラブMIX	2,280	YUU	MERODIUS
5	ビートマニア クラブMIX	1,767	YUU	LATINATE

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	2,792,117,800	ヘボすぎて　伸びません　FUJ	ALL 豪鬼・バレッタ・ケーブル
2	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	5'39	TNF	ALL シングルマッチ 獣神サンダーライガー
3	サイヴァリア	33,883,350	R.	ALL Lv222
4	グレート魔法大作戦（カルテ）	77,954,420	GSK	ALL　連付
[illegible]	フェリオス（ハード）	1,257,960	天理剣聖TEN	ALL　連付 デュボンに辛勝！

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市3-16-2 ちまきや百貨店4F　☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F355チャレンジ ツインタイプ	3'34"826	QOO	中級（ロングビーチ） レースモード
2	F355チャレンジ ツインタイプ	2'46"354	O.S	中級（スズカショート） レースモード
3	F355チャレンジ ツインタイプ	4'41"347	QOO	中級（スズカ） レースモード
4	F355チャレンジ ツインタイプ	2'45"562	TAT	初級（モテギ） レースモード
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,093,407,400	イノマタタカユキ 猪俣　之	ガイル・モリガン・キャプテンコマンドー

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	5'16	Jun	獣神サンダーライガー使用
2	ストライカーズ1999	2,297,700	clever-平MT（MH氏に感謝）	1周120万 1cALL 58コンボ、残0、ボム1
3	メタルスラッグ3	6,587,470	ZAP	
4	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル	4,527	1201	ALL NAOKI
5	ポップンミュージック4	294,701	AKI	ナイトアウト、コケティッシュ、パワーフォーク2

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999（F-4　ファントムⅡ）	3,192,500	AXIOM-H・Y㊥	ALL 残3 B9　1周118万
2	Mr.ドリラー（1000m）	930,570	ナイツ全部自分で考えてたっちゃうねん!!㊥	ALL
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'58"43	AXIOM-H・Y㊥	G・M 前半5'14
★	ライデンファイターズ（ライデンMK-Ⅱ）	52,728,480	まだまだダメダメ S・N	ALL
★	ブレイジングスター（DINO-246）	60,198,180	HYAKUー さめじま会長（TTJ）	ALL　Ⓖ

アメニティスペースOZ合同集計
山口県小野田市西高泊644-3　☎0836-84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	2,408,830	ハム漬物けSK	GZ92-マリカ97-GZ94 マニアック　小野田店
2	メタルスラッグ3	3,943,970	T.O	1C Misson6 小野田店
3	サイヴァリア	23,377,230	KOR	6-B　Lv180 宇部新川店
4	パンチマニア 〜北斗の拳〜	68,537,920	P.R	上級 山口店
★	ギターフリークス 3rdMIX	308,658,000	PAL-SEE	ボーナストラック THICK AND FAST　[illegible]

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,210,560	ラスボス	ALL 残×1 エリ使用
2	エスプレイド（J-B 5th）	29,357,600	A、I	ALL B×5
3	パカパカパッション スペシャル	2,235,230	DIE-IO	ALL 90-93-89
4	ティンクルスター スプライツ	3,068,425	M・Iくん「姫様捜索三千里ですう〜！」	ALL ティンカーリンカー MAX42Hits
5	マーヴル VS. カプコン 2	2,030,512,400	AHE	ALL

ゲームプラザQティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 2ndMIX（リアル）	194,447,850	SYG-㊥たっき〜	誰でも…
★	ドラムマニア 2ndMIX（EX リアル）	259,723,200	SYG-㊥たっき〜	上に同じく…
★	パカパカパッション スペシャル	2,557,920	チロル	マニアック % 95. 98. 98
★	グラディウスⅣ（4番装備）	3,430,000	CYG	5-9　連付 FF
5	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	32'40"00	MPY-がる	ALL

ゲームステージBEAT
香川県高松市花ノ宮町3-2-2　☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(7キーモード)	813,197	NBM-武奇	ALL BP×3　B×1
2	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,765	GALMⅡDX	ALL ハイスピード
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ソウル)	3,917	GALMⅡDX	ALL ハイスピード
4	てんこもりシューティング（初級）	970,210	つながらん要素がド満載でありますズバ番	ALL 3階ミサイル（11万）
5	メタルスラッグ3	4,519,190	マイク・ハガー（市長）	最終面 連無し

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4　☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,806	ZZZあいくち	
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(テクノ)	5,511	XY	
3	ビートマニアⅢ	450,000	キリュウ萌えなGPO-DAT	シコミモード
★	ビートマニア クラブMIX	447,600	DENSE2世GPO-DAT	ノーマル
[illegible]	ポップンミュージック4	300,000	MAGU	ノーマルモード

タイトーイン002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1-9-3　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国ブレード（天外）	2,037,400	J.G.K-ALL㊥	2周ALL 連付
★	戦国ブレード（アイン）	2,358,100	J.G.K-ALL㊥	2周ALL 連付
★	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	31'11"00	KTL-EL2	ALL Cボタンなし
4	新日本プロレスリング 闘魂烈伝4	3'53"00	WILLARDスピアーからジャックハマー	ALL シングルマッチモード
5	デッドオアアライブ2（レイファン）	1'44"54	MINA	ALL

ゲー事典
ハイスコア集計店HP：■GAME'S WILL http://www.gameswill.co.jp/　■GAME'S MILK http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/
■パリオ フィエラ ディ プローバ http://www.provanet.co.jp/shop/palio/　■モンキーハウス本館 http://www.alpha-net.ne.jp/users2/ggonchan/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■■月18日締め切り分から追■されたルール

●ブレイブブレイド
全キャラ合同で集計します。キャラ別集計を行なう予定はありません。

・その■かの集計開■タイトル（部門別集計は行ないません）

●クイズ ああっ女神さまっ～闘う翼とともに～

●18ホイーラー

※マーズマトリックスは次回（7月16日締め切り）より集計開始予定です。初回は2機体合同で集計を行ない、2回目（8月20日締め切り予定）から機体別の集計を開始します。

■5月21日締め切り分、および4月21日締め切り分から追■（変更）されたルール

●新日本プロレスリング 闘魂烈伝4
シングルマッチのタイムで集計します。

●パワーストーン2
全キャラ合同で集計します。

※前記の2タイトルにおいて、ビジュアルメモリを使用したスコアは集計対象外とさせていただきます。

●ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B
スコア集計上問題のある現象が確認されたため、Cボタンが接続されている筐体でのスコアは集計対象外とさせていただきます。ハイスコアを狙う場合は、Cボタンを取り外した筐体でチャレンジしてください（リトライはスタートボタンで行なえます）。

●ビートマニア クラブMIX
ノーマルコースのみ集計します。

●ドラムマニア 2ndMIX
リアル、エキスパートリアルの2部門で集計します。

●マーヴル VS. カプコン2
全キャラ合同で集計します。使用キャラはデフォルトキャラに限ります。

●ザ タイピング オブ ザ デッド
スコアで集計します。年俸での集計は行なっていません。

●グレート■法大作戦
デフォルトの4キャラのみ、キャラ別で集計します。隠しキャラの集計は行なっていません。

●ビートマニア コンプリートMIX2
エキスパートコースの全部門で集計します。

・その■かのおもな集計タイトル（部■■計は行ないません）

●メタルスラッグ3
●パンチマニア～北斗の拳～
●シンイーケン
●ギターフリークス 3rdMIX
●ポップンミュージック ミッキーチューンズ
●ポップンミュージック アニメロ
●ドリームオーディション
●ゴルゴ13
●ビートマニアIII
●電車でGO!3 通勤編
●ザ ブロックくずし
●ウンジャマラミー

■集計打ち切りの■■

●グンペイ
カンスト達成のため。

●キーボードマニア
限界点達成のため。

●ポップンミュージック4
限界点達成のため。

※次回（7月16日）締め切り分から追加、変更されるルールは、7月5日ごろアルカディアのホームページ（http://www.ascii.co.jp/arcadia/）上で公開する予定です。

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッドオアアライブ2（エレナ）	3'31"35	Mr-AZX	ALL タイムアタック
2	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス（牙刀）	1,535,000	Mr-LEO	ALL
3	武力ONE	1'04"86	Mr-YG	ALL ロブ
4	カプコンスポーツクラブ	867,100	Mr-JPG	ALL
5	デッドオアアライブ2（サバイバルモード）	1,799,653	Mr-AZX	エレナ 38人抜き

サブカルチュア
福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン2	2,843,185,200	㊙長	ALL 連同付 トロン・コブン・アイアンマン
★	パワーストーン2	792,800	㊙長	ALL 連同付 グルマン
3	デッドオアアライブ2（レイファン）	2'44"17	ITA	ALL
4	パカパカパッション スペシャル	3,435,510	㊙長	ALL ダブル
5	ススメ！マイルスマイル	1,675,660	CRYSTAL-BOY	ALL

チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後桶又4-28 ☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦（カルテ）	48,486,020	S.H	ALL
2	グレート魔法大作戦（グリムレン）	23,676,480	子悪魔	ALL
3	グレート魔法大作戦	27,897,990	バスジャック造田	ALL バースディ使用
4	グレート魔法大作戦（ミヤモト）	11,461,970	キャットキラー造田	ALL
5	グレート魔法大作戦（ソロバン）	8,062,570	ネオむぎ茶造田	ALL

ゲームスポット フォーカス
大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス（キム・ジェイフン）	2,977,100	また春に会いましょう。実験 DUO	ALL P×15 D×1
2	マーヴル VS. カプコン2	2,800,715,200	まーまーかな？真生F友会USA-S	ALL ハヤト・バレッタ・ケーブル
3	メタルスラッグ3	6,945,620	Let'sMOBS ハッツミー	ラスト中ボス前
4	ストリートファイターIII 3rdストライク（トゥエルヴ）	7,354,100	半年ゲーム無しのエックス（休暇中）	ALL
5	マーヴル VS. カプコン2	2,513,729,700	目標＋1億 KEN	ALL P×2

アミューズメント ラージ
福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F ☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルVS.カプコン2	3,186,195,500	K	ALL 連同付
2	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,647	すみれ姫	ALL
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ダンス)	5,327	すみれ姫	ALL EX
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(テクノ)	5,055	すみれ姫	ALL
5	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(クライマックス)	5,030	すみれ姫	ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンチマニア～北斗の拳～	102,087,100	塩沢兼人さん、ありがとう。迷彩帽の男	ALL 上級
2	ポップンミュージック4	300,000	有栖川瑠璃	ALL HISPEED
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,728	GALM	ALL マグナムドライ有り
★	マーヴル VS. カプコン2	3,062,412,100	かせげん M-1号	ALL 運付 ハヤト・ガンビット・アイスマン
5	グレート魔法大作戦（ミヤモト）	32,204,270	点が安かったり低かったり。HAM（タケトゥ）.	ALL 97/108

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	8,779,920	765	ALL
2	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	4'45	NHK	坂口征二
3	形意拳	2,305,400	BDB	GHOST KICK
4	サイヴァリア	16,783,450	DRA	ALL（6-B）Lv117
5	パカパカパッション スペシャル	2,424,700	765	1-Z 5-Z 8-Z 96% 97% 93%

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	22,404,400	GOD	ALL 93-95-95
2	サイヴァリア	22,320,250	DPO	ALL Lv-165 B→B→D→C→B
3	アクアラッシュ（エンドレス）	1,135	YHG-SAI	
4	Mr.ドリラー（500m）	379,100	YHG-SRM	ALL 運付 ノーミスエア+2
5	ストライカーズ1999（X-36）	2,328,500	T・M	ALL 運付

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	3'43	クサマtheドラゴン	ALL
2	パワーストーン2	508,700	MIYtheドラゴン	ALL
3	アクアラッシュ（エンドレス）	1,855	オオタtheドラゴン	運付
★	スポーン	1'47"40	フセインtheドラゴン	ALL 同付
★	モンスターレアー	1,028,090	説教Ristar㊙theドラゴン	ALL 運付 監視付 説教パワー付

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。ご応募お待ちしています。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア10月号掲載）に
7月16日(日)
までに出されたスコアで、
7月19日(水)
当日消印まで有効です。

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	2,426,420	JAY（指痛い）	ALL 94-96-95
2	Gダライアス（オミクロン）	53,500,280	ほげほげ捕鯨隊3号 VALKYRIE	ALL 運付
3	ぐわんげ（シシン）	32,662,717	山田税改	ALL 31,272枚
4	ぐわんげ（賀茂 源助）	18,007,943	穴ウメ太郎（ごめんなさい）	ALL 来月は頑張ります
5	メタルスラッグ3	7,109,470	山田税改	ラスボスまで

ゲー事典 ハイスコアに関するお問い合わせは、E-mailもしくはFAXをご利用ください。E-mailアドレス：hi_score@arcadiamagazine.com（変更になりましたのでご注意ください） FAX：03-5433-7212
質問をお寄せいただく場合は、あなたの氏名／住所／電話番号／E-mailアドレス（FAXの方はFAX番号）を明記するのを忘れずに。なお、電話でのお問い合わせは受け付けておりません。ご了承ください。

編集部特選

東京 大阪

オススメゲーセンへGO!

取材・文
東京＝善之字元帥/京城/MATT高橋/編集部
大阪＝モミ平

ちょっと気が早いけど、もうすぐやってくる夏休み。旅行や外出が増えるこの時期に、今まで行ったことのなかったゲームセンターに足を運んでみるのもいいのでは？　東京・大阪を中心に、正統派から、ちょっと変わった店まで、編集部で選んだゲームセンターを大紹介。

秋葉原 トライアミューズメントタワー

全7階のゲーセンデパート

5階より上は2ヶ月に1回入れ替え有。入れて欲しいタイトルのリクエストも聞いてくれる。

各フロアに特徴があるトライ。新旧どちらのゲームも他に類をみない納得の品揃えだ。5階から上はオールドゲーム中心になっており。今ではなかなかお目にかかれない、かつての名作が所狭しと並んでいる。モータルコンバット4などの海外のゲームがプレイできるのもこの店ならでは。7月中旬までは、朝、雨が降っていたら、OPEN時に2クレジットのサービスなど、ユニークなアイディアのサービスも随時行なわれている楽しい店だ。

店長渾身のグラディウスコーナー。1000万点を達成して名を連ねよう。

MESSAGE

アーケードのことなら、なにからなにまですべて揃えてお客様のご来店をお待ちしております。

東京都千代田区外神田4-3-10
☎5295-2345　営業：10:00～22:00（金土23:00）
http://www.try-inc.co.jp/tower/

GAME CENTER MAP

CONTENTS

- 東京オススメ店 ……155～157
- 大阪オススメ店 ……158～159
- 千葉・横浜オススメ店 ……160
- 激安店 ……160～161
- レトロゲーム店 ……161
- ピンボール ……161
- 郊外型・各種サービス ……162～163
- ロケーション店 ……163

数あるゲーセンの中から、安心して行ける店舗をセレクト。まずはここから行ってみよう。

東京オススメ店

新宿 西口スポーツランド

まさに合戦場！

オラタンのレベルはトップクラス。大会には200人近く集まるとか。

新宿に来たら絶対に行け、というくらい有名なお店が、西口スポーツランドだ。地下1階～2階までの3フロアで構成された店内には、実にさまざまなタイトルがそろっている。中でも、対戦好きなプレイヤーにオススメなのが、地下1階の巨大対戦フロア。いつ行っても対戦が行なわれているので、遠征の人にはピッタリだ。また、西口スポーツランドでは、毎週日曜に週変わりのゲーム大会、金曜にはKOF`99などのランキングバトルといったイベントを実施している。いずれの大会も参加人数が多く、まるで全国大会のような規模である。この他、最新タイトルのロケテストも頻繁に実施されているので、まめに通っていると事情通になれるかも？　店内にはHPにアクセスできるパソコンも設置されているため、BBSが非常に盛り上がっている。

MESSAGE
隔週でゼロ3のランバト、月1で初代サムライのトーナメントがあり、遠征者も多いです。

地下フロアはまさに対戦のデパート！　マイナータイトルも盛り上がっている。

東京都新宿区西新宿 1-12-5
☎03-3344-0748　営業：10:00～24:00
http://www.spolan.com/ssi-3/

新宿 スポット21

対戦腕試し！

プレイヤー至上主義のスポット21。メンテナンスにも自信有りだそう。

VF2で一躍その名を全国にとどろかせた同店。その対戦の火は今も消えていない。現在は2D格闘が盛り上がりを見せているそうだ。場所柄対戦の相手にはことかかないぞ。

MESSAGE
対戦レベルが高いので、ぜひお越し下さい。プライズはマニア向けの商品をセレクトしています。

東京都新宿区西新宿1-15-4
☎3343-0010　営業：10:00～24:00
http://www.spot21.com/

新宿 プレイマックス

言わずと知れた。鉄拳、キャリバーファンの聖地

鉄拳TTの対戦台がズラリと並ぶ店内。大会結果の掲示にも力が入っている。

鉄拳の対戦を語るうえで避けては通れない店。12台並んだ鉄拳TTの対戦台は圧巻。金曜の夜は鉄拳界の有名人が数多く訪れるそうだ。韓国チャンプとの対戦もここで行なわれた。

MESSAGE
鉄拳やダービーオーナーズクラブの大会を行なっているので、ぜひいらしてください。

東京都新宿区西新宿1-4-1
☎3342-3071　営業：10:00～23:50

池袋 ゲームスポット モアイ

ビーマニシリーズ最前線！

最新音ゲーで埋め尽くされた店内。筐体物しかないのが大きな特徴だ。

音ゲーの入荷が早く、しかも入荷当初から1プレイ100円というううれしいお店。ノートも置いてあり音ゲープレイヤーの交流の場所にもなっている。B1Fはプリクラ一色。

MESSAGE
音ゲーはプレイ料金は安くても、ちゃんとノーマル設定です。思う存分遊んで下さい！

豊島区東池袋1-12-15 近代BLT2号館
☎3986-4591　営業：10:00～24:00 金土10:00～25:00

新大久保 ケンタゴン

火を吹く怪獣ケンタゴンが目印

すっきりまとまった、きれいな店内。壁には過去の大会優勝者の色紙有。

ビデオゲームは基本的に1プレイ50円。新作の入荷状況もいい。シューティングのうまいプレイヤーが多く来店することでも有名である。運がよければ超絶プレイが見られるかも。

MESSAGE
ビデオゲームの新作が50円で遊べるので、たくさんプレイしたい人はぜひ、ご来店下さい。

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F
☎03-5386-2460　営業：10:00～24:00
http://village.infoweb.ne.jp/~fwhn3419

新宿 BET,50

カプコン対戦格闘の雄

一流プレイヤーが集まる2階の様子。熱いバトルが期待できそうだ。

頻繁にZERO3のランバトが行なわれており、強者たちが凌ぎを削っている。さらなる上達を望む人や、腕に覚えのある人は、絶対に行っておきたい店のひとつだ。

東京都新宿区高田馬場1-28-4
☎03-3203-5234　営業：10:00～23:45

MESSAGE
カプコン対戦バトルのレベルは凄まじく高いです。腕に覚えのあるお客様は、ぜひご来店下さい。

秋葉原 ハイテクセガ秋葉原

地下フロアはまるで対戦道場

熱気むんむんの地下対戦フロア。ここで連勝できればかなりのもの。

地下の対戦フロアは常時熱気に包まれ、対戦のレベルも非常に高い。またプライズ関係の景品もマニア納得の充実の品揃え。5Fにセガグッズの販売店があるので要チェック。

東京都千代田区外神田1-10-9
☎5256-8123　営業：ビデオ10:00～23:00　メダル10:00～22:00
http://sega.co.jp/sega/AM-space/akiba

MESSAGE
対戦相手を求めて来て下さい。プライズはギャルゲー関係のものを取り揃えています。

町田 ビートライブ

町田伝説を継承する名門

地下1階にあるフロアは瀟洒な雰囲気だが、常連のボルテージはどこよりも高い。

さまざまなタイトルで有名プレイヤーを輩出しているビートライブ。独特の体育会系ノリで行なわれる大会は一見の価値あり！　ホームページのコンテンツも充実しているぞ。

東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1
☎042-710-0508　営業：10:00～25:00
http://www.beat-tribe.com/

MESSAGE
大会のマイクは、すべてそのゲームに精通したプレイヤーが行なっています。必聴ですよ！

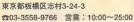
板橋 ニュートン

ストⅢのことならおまかせ！

対戦ゲームはすべて1コイン2クレジット。ストⅢは3本先取制で営業中だ。

ストⅢでその名を轟かせるニュートン。ランキングバトルを毎週土曜、フリープレイイベントを毎週水曜に開催しているので、ストⅢに自信のあるプレイヤーはぜひ行ってみよう。

東京都板橋区志村3-24-3
☎03-3558-9766　営業：10:00～25:00

MESSAGE
水曜、土曜は超A級プレイヤーも多数来店します。夏休みにはぜひ遠征をお待ちしております。

神保町 ゲームコーナー ミッキー

集え、パカパカフリーク！

店内は多数のフロアに分かれており、複雑怪奇。これもミッキーの魅力だ。

パカパカパッションの超絶プレイが見たい人は、ミッキーに行ってみよう。そのスジでは有名なプレイヤーたちが日々腕を磨いている。また、オラタンのレベルもかなり高いぞ。

東京都千代田区神田神保町1-16
☎03-3293-4852　営業：10:00～11:55
http://www1.ocn.ne.jp/~mickey-g/index.html

MESSAGE
神保町の一等地ながら1プレイ50円という安さで営業しています。ぜひご来店下さい！

立川 プレイシティ立川

新宿から中央線で40分

新作に混じってゲイングランドやグラⅢが置いてある不思議な空間。

広めの店内の随所にマニアックさが光る店。中でもスパイクアウト専用筐体のスピーカーが付いたシューティング台は必見。バーチャロン、アウトトリガーの対戦も盛り上がっている。

東京都立川市柴崎町3-3-9
☎042-524-1156　営業：9:30～25:00
http://www.m-net.ne.jp/~pct/

MESSAGE
照明が少々暗いですが、ぜひ遊びに来てください。対戦もシューティングも非常に盛り上がってます。

GAME CENTER MAP

大阪オススメ店

なんば　メインストリート千日前店

ミナミの中心・千日前で対戦するならココ

2Fにあるビデオゲームコーナーでは鉄拳、ZERO3などの対戦が盛ん。

ミナミにおける対戦の修羅場といえるのが、ここのお店。人通りの多い商店街に面しているため、ひっきりなしに対戦相手が乱入してくる。特に鉄拳が盛り上がっており、鉄拳2の時代からレベルの高さでは非常に有名だ。

MESSAGE

50円というプレイ料金と、平日でも人通りが多いため対戦相手に困らない環境が魅力。特に金曜夜は強者が集う。

大阪府大阪市中央区千日前2-11-1
☎06-6641-2732　営業：9:00～24:00　土9:00～25:00

なんば　ハイテクランドセガ アビオン

いわずと知れたバーチャロン[illegible]の聖地

2Fの一角に設けられたバーチャロンコーナー。

大阪難波駅すぐ、秋葉原とならぶ電気街である、日本橋にも近い位置にあるアビオン。バーチャロンの西の聖地であり、ここの常連は全国大会でも上位に名を連ねている。バーチャロンに限らず、2D・3D格闘、スポーツゲームなど対戦はなんでも盛ん。スパイクアウトの通信台も健在。関西のセガでは新基板の入荷がもっとも早く、もうすぐ発売の新バージョンのバーチャロンももちろん盛り上げていくそうだ。

MESSAGE

毎月第2、第4土曜日にはバーチャロンのランキングバトルを行なっている。お客主催の大会も頻繁に行なわれているそうだ。夕方以降、閉店まで対戦が特に盛り上がる。

2Fには対戦台が勢ぞろい。1Fで音ゲー、メダルゲームをプレイするのもいい。

大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F
☎06-6645-7692　営業：10:00～24:00

梅田　メインストリート梅田店

キタ一番の繁華街・阪急東通りはゲーマーの天国

千日前店同様に、2Fには鉄拳の対戦台が数多く設置されている。

ここ梅田店でも鉄拳が2の頃より盛んだ。やはり、人通りの多い商店街にあるため、日中でも対戦相手に困ることはない。また、オフィス街が近くにあるためサラリーマンも多く、麻雀ゲームの対戦も盛り上がっている。

MESSAGE

梅田、千日前共通してのことだが、近くにお笑いの吉本興業があるため、たまに若手芸人も遊びにくるそうだ。

大阪府大阪市北区小松原町1-23
☎06-6312-2019　営業：9:00～24:00

近畿大前　あうとばあん

古き良き時代の雰囲気を味わうならココ

1Fに最新ゲーム、2Fにレゲーが置いてある。プレイ料金は20～30円。

インベーダーの時代から変わっていないという店内には、数え切れないほどのテーブル筐体が設置されている。古株ゲーマーならば泣いて喜ぶモノが本当に死ぬほどあるぞ。

MESSAGE

「新入社員とおる君」など、例を挙げたらキリがないほどに昔懐かしいゲームが多数ある。

大阪府東大阪市小若江3-6-15
営業：1F10:00～23:00　2F10:00～22:00
不定期で休業の場合があるので注意

恵美須　ゲームプラザキューティ

浪速の観光名所・通天閣が望める下町のゲーセン

2Fにはグラディウス全シリーズなどが。シューターには天国。

通天閣の真下にあって、スコアラーが集まる店だ。特にシューティングでは全一プレイヤーを何人も輩出している。新世界と呼ばれるこの一帯は、食べ物もうまくて安い。遠征にはもってこいだ。

MESSAGE

レゲーの豊富さには目を見張る。設置基盤のリクエストにも、できるかぎり応えてくれるそうだ。

大阪府大阪市恵美須東2-3-17
☎06-6632-0170　営業：9:00～22:00
http://free.prohosting.com/~qt-syg/

梅田 PCキャロット第四ビル店

梅田地下街にあるナムコ直営・老舗中の老舗

イラストの展示、ノートの設置を行なうなど、常連には居心地のいい環境だ。

梅田のオフィス街のビル群のど真ん中にあり、客層はサラリーマンが多い。しかし、ここはゲーメストの時代からスコア集計を行なっていたマニア御用達の店舗でもあるのだ。現在は鉄拳を始めとした対戦が盛んだ。

MESSAGE

店員さんが、清掃とメンテには自信がありますと言うだけあり、店内は非常にキレイで、マニアだけでなく家族連れでも安心だ。

大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B200
☎06-6341-8263　営業：10:00～23:00 1/1～3休み
http://www.namco.co.jp/

梅田 モンテカルロ

キタでもっとも対戦が熱い店

取材したのは朝方だったが、かなりの人がいた。

大阪梅田（キタ）でもっとも対戦が盛んなゲーセンはこのモンテカルロだ。1FではVF・鉄拳などの3D系が、2FではSNK・カプコンの2Dの対戦が非常に盛り上がっている。特にVFは非常に対戦レベルが高く、過去にここの常連から全国大会出場者も出ている。鉄拳も筆者が対戦したところ、かなりレベルが高く感じられた。腕試しに遠征するにはもってこいのゲーセンだといえよう。

MESSAGE

50円という低料金、対戦相手の多さ、そして対戦レベルなどを考慮して、対戦を好むゲーマーにはイチオシのゲーセンだ。夕方以降は「床が抜けるかも（店員談）」というくらいに店内は人であふれる。

対戦台で埋め尽くされた店内。シューティングにも力を入れている。

大阪府大阪市北区小松原町5-5
☎06-6365-5996　営業：8:30～24:00
http://www.monte50.co.jp

なんば プラボ千日前店

関西ナムコ店舗の中心的存在

大型筐体の機械の種類は非常に豊富で数も多い。見ていて飽きないぞ。

店内は広々としており、メダルゲームを中心とした、一般層向けのゲーセンだ。だが、広さを活かした大型物など、設置されている機械は他にはないものが多く、カップルや家族連れでゆったりと楽しめるのがうれしい。

MESSAGE

マニア向けのお店ではないが、月替わりのイベントや鉄拳・キャリバーなどの大会もよく行なわれます。

大阪府大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 2～3F
☎06-6634-7031 営業：10:00～25:00
http://www.namco.co.jp/

寝屋川 コスミックプラザABC

北河内の2D格闘の雄

店内は対戦プレイヤーの熱気でムンムン。午後3時以降が盛り上がる。

客層は中高生が多いためか、とにかくSNK・カプコンの2D格闘が盛ん。その対戦台の多さには圧倒される。ここ出身で全国大会などで活躍したプレイヤーも多い。

MESSAGE

隔週でZERO3のランバト、月1で初代サムライのトーナメントがあり、遠征者も多いです。

大阪府寝屋川市早子町18-14
☎072-823-1160　営業：9:00～24:00
http://home4.highway.ne.jp/ikesan/index.htm

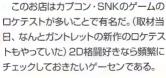
京橋 ゲームポイント シャトーEX

人より早く新作がプレイしたいなら

現在は鉄拳が流行っており、ツワモノの遠征もしばしばあるという。

このお店はカプコン・SNKのゲームのロケテストが多いことで有名だ。（取材当日、なんとガントレットの新作のロケテストもやっていた）2D格闘好きなら頻繁にチェックしておきたいゲーセンである。

MESSAGE

最近はKOF`94や餓狼SPなど、一昔前のゲームの対戦も盛り上がりつつあります。

大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3
☎06-6882-4801　営業：7:00～24:00

千葉・横浜オススメ店

津田沼 アミューズメントエース

お店が広い！　新作多数！　50円！

ほとんどの新作タイトルが揃っている店内。非常に落ちついて遊べる。

とにかく広い店内に、新作ゲームがずらり。しかも大型物以外は1プレイ50円とくれば、盛り上がるのは当然。4人プレイ台が多く設置されているのも、大型店ならでは。

MESSAGE

ぜひゲーセン友達を作りに来て下さい。コミュニケーションノート上での交流も盛んです。

千葉県船橋市前原西2-15-1
☎047-475-8918　営業：9:00～24:00
http://www.sonic-ace.co.jp/

松戸 ゲーム ソニック ビーム 松戸店

品揃えは関東随一！

広大なフロアに200台以上の筐体。一日ではとても遊びつくせない！

3階建てのフロアにはビデオゲームだけで200台以上という、非常に品揃えの豊富なお店。筐体間のスペースにもゆとりがあるので、ゆっくりゲームを楽しむには最適だ。

MESSAGE

品揃えには自信があります。大型店ながら1プレイ50円というプレイ料金もお得ですよ。

千葉県松戸市松戸1172-1
☎047-360-2008　営業：7:00～24:00

横浜 セガ・パソピアード横浜

対戦台の稼働率ならココ！

ずらりと並んだVF3tb。夕方は順番待ちができることも多いとのこと。

パソピの愛称で親しまれる、横浜の有名店。バーチャファイターなど、セガ系対戦タイトルの稼働率が高く、常に対戦が行なわれている。大会の情報はホームページをチェック！

MESSAGE

当店は、プレイヤー最優先をモットーに、すべてのスタッフがメンテナンスに精通しています。

神奈川県横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F
☎045-311-8324　営業：9:00～24:00
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi

横浜 スーパーシティ

横浜に鉄拳の名店あり

2階の様子。鉄拳のお店というだけあって、壁面も鉄拳のキャラでいっぱいだ。

横浜で鉄拳TTをプレイしたいなら、スーパーシティが超オススメ。毎月最終日曜日に開催される大会には常に50人以上が集まり、有名プレイヤーもよく参戦しているぞ。

MESSAGE

鉄拳大会はこれからもずっと継続していきます。ぜひ大会の雰囲気を味わいにご来店下さい。

神奈川県横浜市西区南幸1-14-1
☎045-320-0910　営業：9:00～24:00

激安店

日本橋 フェラーリPartⅢ

タダ。これ以下はありません

大阪の電気街、日本橋の大通りにお店はある。正面のNTTが目印だ。

こちらはPart。の近くにある、プライズ専門店舗。店内にぎっしりと並んだUFOキャッチャーの奥に、大きく「無料」と書かれた台があり、この台は無料で遊び放題だ。

MESSAGE

UFOキャッチャーのフリープレイ台には、マニア向けの景品を用意しています。

大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-5
☎06-6632-6644　営業：11:00～20:00 土10:00～20:00

日本橋 フェラーリPartⅠ

この値段設定は浪速商人の心意気？

赤で統一された店内は、雰囲気も良い。

1プレイ10円と、間違いなく日本一安く遊べるゲーセンだ。心ゆくまでプレイしても、費用は200円少々のハズ。お小遣いが少ない人も、そうでない人にもうれしい設定だ。

MESSAGE

ここ以上に安いゲームセンターはないので、どんどん遊びに来てください。

大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-5
☎06-6632-6644　営業：9:00～22:00

ピンボール

ピンボールの品揃えの多さなら、絶対にココ―
フリッパー好きは、絶対に行こう！

新小岩 GAMEオモロン 西新小岩店

ピンボール日本一？

非常に珍しい台も設置されている、マニアにはたまらない空間だろう。

集まるピンボーラーの中にはアメリカの世界大会で優勝した人もいるのだ。

ピンボールの台数は日本一。そのメンテナンスに関してもぬかりはなく、手入れの行き届いていない台はないと言い切れるほどだ。また、隔月でピンボールの遊び方をレクチャーし、その翌月にはレクチャーした台の大会を開くなど、練習とその成果を披露する機会を設けることによって、日本のピンボーラーを底辺から育成しようと試みているのだ。

MESSAGE
ピンボールのデジタルではない、アナログの世界を体験してほしい。これは快感です。

東京都葛飾区西新小岩1-8-1 オモロンビル
☎　営業：10:00～25:00
http://www.netlaputa.ne.jp/˜omoron/omo2ten.html

レトロゲーム

珍しいレトロゲームが揃っている嬉しい店。
こまめに覗いてみると、思わぬ発見が。

新大久保 αステーション

常にお客様と共に歩んでいきます

レゲーの種類も豊富で、お客の要望には可能な限りこたえるようにしているそうだ。

店舗をリニューアルしてまだ間もない店内では、早くも対戦格闘が熱く盛り上がっている。だが、それだけではなくシューティングやアクションにも力を入れている様子も窺える。

MESSAGE
毎月、大会を開くなどして、常にお客様と一緒にゲームを盛り上げていくよう努めております。

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル
☎03-5330-8595　営業：10:00～25:00
http://www.alpha-st.co.jp（近日開設）

蒲田 プレイランド

行ってわかる、この意外性

店内は味のある筐体の宝庫。店内に設置されたゲームの新旧のギャップが小気味いい。

モナコGPやサブマリンなど、懐かしい純正筐体に出会える店。レゲーの多い2階は50円コーナーになっている。1階には音ゲーが揃っており、DDR全国一のプレイヤーも遊びに来るらしい。

MESSAGE
お客様が安心して遊べるように心がけています。音ゲーも揃えているので、プレイしに来て下さい。

東京都大田区西蒲田8-2-6
☎03-3734-3611　営業：10:00～25:00

江古田 ディンドン

20円ゲームでブリバリ

20円という夢のような環境なので、思う存分、ゲームを堪能してほしいゲーセンだ。

なんと、すべてのゲームが20円でプレイできる店。バーチャロンやハーレーダビッドソンのような筐体物からマーズマトリックスのような最新のゲームまで20円でプレイできるのだ。

MESSAGE
バーチャロンをはじめ、対戦物が盛んです。値段も安いですから存分に腕を磨いてほしいですね。

東京都練馬区旭丘1-76-6 第一東京ビル1F
☎03-3953-8807　営業：10:00～24:00

近畿大前 プレイスポット UFO

少ないお小遣いでたっぷり対戦を楽しむならココ

店内の雰囲気は非常によく、本当に子供が一人でも安心して遊べる環境だ。

DDRなどの最新のゲームからなにから、すべて1プレイ20円と、非常に良心的な値段設定をしているのがうれしい。近所に安く食事できるところもたくさんあり、食費も節約できる。

MESSAGE
プレイ料金を安くして、子供でも気軽に遊べるようにしています。

大阪府東大阪市小若江4-10-16
☎06-6721-9898　営業：9:30～24:00

郊外店・各種サービス

巨大な敷地が特徴の郊外型ゲーセンと、ゲーム以外の要素も楽しいゲーセンをまとめて紹介

市川 大慶園

千葉県最大のアミューズメントパーク!!（自称）

敷地面積の広さを活かして、あらゆるレースゲームが並んでいる。

千葉県最大を標榜するだけあって、その敷地の広さとゲーム機の数は尋常ではない。とくにプライズ系のゲーム機は数が多いうえに、景品が取り易いようにと工夫がされているのも嬉しい。これで景品が取れなくて悔しい思いをすることも少なくなるだろう。他にも10点券を集めれば景品と交換できるサービスなどがある。店内のゲーム機の大半はプライズと大型筐体物だが、ゲームの数も、景品の数も、これまた日本一と自称するだけあって、その数が半端ではない。レースゲームなども多人数プレイが可能になっており、懐かしい筐体物も数多くある。また、卓球やビリヤードコーナー、カラオケ、果てはバッティングセンターやゴーカート場まで敷地内にあり、簡単な飲食も可能となっている。遊びきれない規模と充実度だ。

MESSAGE
ダービーオーナーズクラブ2000も入荷して、ますます大勢で楽しめるようになりました。

屋内だけでもこの巨大さ。写真奥には卓球・ビリヤードコーナーがある。

千葉県市川市大町359
☎047-337-5001　営業：24時間年中無休
http://www.jona.or.jp/~daikeien/

銀座 ロンゴロンゴ銀座店

銀座競馬場!!

B1と4階は、18歳未満の入場が制限されている。その他のメダルゲームも豊富。

2フロアを使った巨大なダービーマシンの「SCOT FIELD」が特徴の「銀座競馬場」は、お酒を飲みながら競馬ゲームを楽しめる大人のアミューズメントだ。

MESSAGE
銀座競馬場、4階に今号の本誌を持参されたお客様に、1ドリンクをサービスします（7/29迄）。

東京都中央区銀座5-5-19 ポニーグループビル銀座B1～4F
☎03-3575-1207　営業：B1～2F10:00～23:30 銀座競馬場12:00～23:30
http://www.sigma.co.jp/

千葉ニュータウン ゆにろーず 千葉ニュータウン店

アミューズメント＆レストラン

イベント開催日には100円で美味しいカレーやラーメンが食べられる。

外観は郊外型のレストランだが、一歩足を踏み入れると、屋内にアミューズメント空間とレストランエリアが並んで広がっている。ドライブ途中に立ち寄ってみるのもいいのでは。

MESSAGE
店長自ら探してきたオリジナル景品もあり、いつきても新鮮。音ゲー、ビデオも充実してます。

千葉県印西市船尾400-3
☎0476-47-3730
http://www.unirose.net/

お台場 ネオジオワールド東京ベイサイド

大勢で賑やかに楽しもう

多人数で遊べる大型物やエレメカがメイン。みんなでプレイしよう。

巨大な観覧車が有名なパレットタウンにあるこの店。アミューズメントがメインだが、4階のボウリング場に設置されたゲームコーナーは朝4時まで営業。一日中遊び尽くそう！

MESSAGE
夏休みに向けて新しいアトラクションや、イベントも開催していますので、遊びに来て下さい。

東京都江東区青海1 パレットタウン
☎03-3599-0800　営業：10:00～23:00 ボーリング場11:00～28:00
http://www.neogeo.co.jp/

古淵 ナムコワンダーパーク相模原

アミューズメントスポット＆マンガ喫茶

580坪とかなり広い。イベントなども多く行なわれているようだ。

広いスペースにはビデオ＆メダルゲームをはじめ、ギャラクシアン3など多くのアミューズメントマシンが設置されている。マンガ喫茶は50席。蔵書数は約2万冊。

マンガ喫茶
OFF TIME FAMILY
営業：10:00～23:00
料金／1h400円
延長30分ごとに200円

神奈川県相模原市古淵2-10-1 ジャスコ相模原店内1F
☎042-768-4794　営業：10:00～23:00
URL：http://www.namco.co.jp/

※ギャラクシアン3は土日のみ

ロケーション GAME CENTER MAP

メーカー直営や、縁の深いロケーション。それだけにまめに遊びに行けば、いいことあるかも。

池袋 GIGO

絶対に退屈させません!!

毎週土曜に開かれるバーチャロン大会など、イベントも目白押しだ。

セガのゲームをいちはやく遊べるだけではなく、いつ、何人で来ても、豊富なタイトルで絶対飽きさせないのが自慢。誰にでも楽しんでもらえるアミューズメントスペース。

MESSAGE

今ならダービーオーナーズクラブ2000も入りましたので、ぜひ参加してほしいですね。

東京都豊島区東池袋1-21-1
☎03-3981-6906　営業：10:00～25:00
http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/ike_gigo.html

池袋 AMサントロペ池袋店

もう、普通では我慢できない人へ

メールマガジンで情報を得ることもできるので、店員さんに訊ねてみよう

DDRといえば池袋サントロペというぐらい音ゲーが有名な場所だが、変わった筐体物が多いことでも知られている。珍しい筐体物のロケテが行なわれていることもあるのだ。

MESSAGE

ビートマニアのロケテが行なわれていたりもするので、たまには覗いてみてください。

東京都豊島区東池袋1-24-1サントロペビル2F
☎044-221-1791　営業：10:00～25:00

新宿 タイトーゲームワールド

新宿最大のタイトーアミューズメント

音ゲー、プリクラ、プライズなどもじっくり楽しめるイベントが満載である。

店内は一大アミューズメントスペースとなっており、特にビデオゲームスペースが人気がある。シューティングは音響関係が抜群で、ゲーム世界にどっぷりハマるコト請け合い。

MESSAGE

マニアから一般のお客さんまで満足していただけるお店作りが、当店のウリとなっています。

東京都新宿区新宿3-35-8
☎03-3226-0395　営業：10:00～24:55

渋谷 タイトーステーション

性格の異なる2フロアで、あらゆる客層をゲッチュ！

駅そばなのも魅力。ちょくちょく来ていれば、なにか超最新ものに出会えるかも？

種類の豊富なプライズものと、最新大型ゲームが占める1F。最新タイトルや格闘、音ゲーコーナーからレゲーコーナーまで充実のB1Fと、守備範囲が広い。開放感のある綺麗なお店だ。

MESSAGE

メダルゲームも充実しています。東映プラザのビルの中なので、映画の前後に寄るのも楽しいですよ。

東京都渋谷区渋谷1-24-12 渋谷東映プラザB1～1F
☎03-5467-6565　営業：10:00～24:00

みなとみらい GP YOKOHAMA GAME PANIC

横浜の新名所

広い店内に、ドライブ、ガンシューティング、音ゲー、プリクラなど多くの大型筐体が並ぶゲームパニック。ここでは、週末に仲間と一緒に楽しく騒いで過ごせるように様々なサービスが行なわれている。毎週木、金曜日に、ダビオナを除くすべてのゲームが100円(プリクラまでも！)で遊べるというのもその一環だ。ビデオゲームも充実しているが、やはり人気は豊富な筐体物。なかでも、ゲームパニックみなとみらい限定のフレームがあるプリクラは一押しだ。

また、ゲームパニックの2階で営業しているバー、ガスパニックとともに作り出している店内の雰囲気は、まるでアメリカにいるような気分にさせてくれる。スタッフにはちゃんと、アメリカの人もいるのだ。ガスパニックは、昼は軽食、夜は軽くアルコールを楽しめる。とてもオシャレな店だ。

神奈川県横浜市　西区みなとみらい4－8－1 ジャックモールイースト
☎045-680-0260　営業：1F10:00～24:00　2F11:00～17:00/18:00～24:00（木金土～29:00）
http://www.atlus.co.jp/company/top/top_f.html

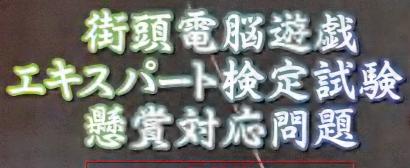
他にはなかなかない筐体物もあるので、大いに遊んでいこうじゃないか。

入り口にもテラスがあり、軽食をつまみながら一息入れるのもいいだろう。

MESSAGE

毎週木曜はGAS PANICで、ドリンクALL300円というサービスも行なっています。

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験懸賞対応問題

解答集

物議をかもした（？）懸賞対応問題の解答を、カラーで発表！
はたして希望の賞品まで手は届いたかな？

モデル：[illegible]松麻希子 撮影：[illegible] 伸 ヘアメイク：桑野雅三 プロデュース：[illegible]島 創

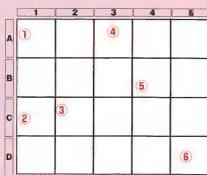
課題 間違い探し／賞品：「どこでもいっしょ」キーホルダー他 計199名

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

懸賞対応問題

意外に難しかったという意見もちらほらの、第一種懸賞対応問題。「間違いを全部で6ヶ所見つけだせ」という問題だった。

今回掲載されている写真が、本来のゲーム画面の写真。前号の問題画像と今回掲載の間違いの位置を示すグリッド画像とを見比べて、どこが違っていたのかを確認してほしい。

解答

①1-A=1P側のキャプテンアメリカの顔がデドアラのエレナになっている！
②1-C=背景の巨大ピエロの口の中にソルディバイドの壺アイテムが！
③2-C=リュウのハチマキがない！
④3-A=タイマーの表示がサイキックフォース2012のもの！
⑤4-B=キャプテンアメリカの胸の星がない！
⑥5-D=背景にスペースボンバーのウンモキングが！

課題 スケルトン／賞品：リッジ4Tシャツ他 計101名

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

解答

懸賞対応問題

あてはめていくだけ、ということで正解率が高かったのがこの問題。サービス問題？

解答 「シュクゲッカンカ」

キーワード

ストリートファイター III 3rd
アレックス
チュンリー

デッドオアアライブ2
カスミ
ゲンフー

マーヴルVSカプコン2
リュウ
バレッタ
モリガン

餓狼MW
テリー
ドンファン

アウトトリガー
アランシエル

ギルティギアX
クラドベリジャム
カイキスク

グレート魔法大作戦
ソロバン
カルテ

Mr.ドリラー
ホリススム

ポップンミュージック4
ミミ

ホットギミック フォーエバー
シミズトモコ

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

懸賞対応問題 解答

課題 クロスワード／賞品：ドリームキャスト本体他 計31名

ウ	オ	ポ	コ	■	テ	ム
タ	オ	■	ラ	ッ	キ	ー
■	ハ	サ	ム	■	パ	ン
■	シ	■	ス	テ	キ	■
パ	■	ア	■	ト	■	ア
イ	ブ	ル	■	リ	ド	ル
プ	■	キ	ー	ス	■	タ

昔ながらのクロスワード、ということで、多くの人が楽しめたのでは？
正解率は高そうだけど、ハガキの記入欄がちょっといじわるだったかな？

解答 (ア)＝プ　(イ)＝ン　(ウ)＝ド　(エ)＝ル
この中に隠れているゲームタイトル名は、「ドンプル」

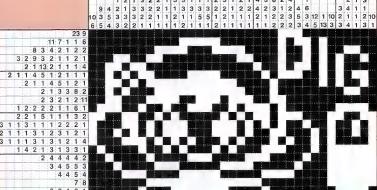
キーワード

▼ヨコのカギ
a.操作はレバー1本のゲーム名。主役はシューティングの自機にもなった猫。
b.『クイズ＆バラエティすくすく犬福/ビデオシステム』のゲーセン面背景にあった格闘ゲームは○○体道。
c.『パズルボブル4』のタムタムはトー○○ポールの形をした神様。
d.『アドベンチャークイズ2 ハテナ？の大冒険』で新しく加わったのは○○○○カード。
e.「同じ麻雀牌で挟んで取る」簡単ルールのパズルゲーム。
f.犬福が嬉しそうに食べるエサは食○○。
g.『銀河任侠伝/ジャレコ』でドリンク剤を飲んだときのボイスは「ヤッちゃん○○○」
h.『タッチ・デ・ウノー2』の右脳占い。呪文は「イブラ・イブリ・○○○・イブレ……」
i.ビスコの近未来を舞台にしたクイズゲームは「○○○＆ルーシー」
j.『クイズ地球防衛軍/タイトー』は何星人と戦う？

▼タテのカギ
1.『きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪/タイトー』は○○のイントロを聞いて解答する。
2.『開運クイズ幸福の旅人』に声出演されている、初代ラジアメのパーソナリティーといえば○○○○照子さんです。
3.サクラ対戦版もあるセガの名作パズル。
4.東亜プランの洗脳パズルゲームといえば？
5.『マジカルドロップ3/データイースト』のキャラで三日月に乗っているキャラは誰？
6.元祖はルーカスフィルムが制作した配管パズルゲームといえば○○○ドリーム。
7.『クイズ七色ドリームス虹色町の奇跡/カプコン』でプレイヤーの移動手段は？
8.第3回読者が選ぶゲーメスト大賞を獲得したゲーム。
9.中国龍シリーズを輸入販売するディストリビューター。

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

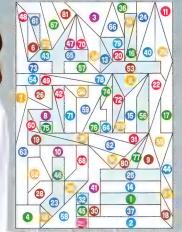
懸賞対応問題 解答

課題 ロジック／賞品：PlayStation2他 計11名

解答に一部混乱を招くような箇所があったけど、答えには問題なし。
そのへんを指摘しつつも正解！　という人が結構多かった。
矛盾点を指摘してくれた方々、ありがとう！＆どうもすみません……（汗）
同じナムコの名作アクションパズル『DIGDUG』と勘違いした人が多かったのも目立った。

解答 『Mr.Driller』

街頭電脳遊戯エキスパート検定試験

懸賞対応問題 解答

課題 3択クイズ／賞品：ARCADIAオリジナルボードマスター他 計4名

「3択クイズの正解に対応するピースを塗りつぶし、現れる図形から連想される言葉を答えよ」
という問題だったが、結局のところその言葉さえ合っていればいいので、3択クイズの方が全問正解していなくてもOK。当然、ピースをきちんと塗れていなくても、カンで「連想される言葉」を見事見抜けば正解だ。
鋭い人なら、クイズに一問も答えなくても、図形を凝視しただけでわかったとかいうウワサも……。
上下ひっくり返ってるのが、編集部からの最後のあがきです（笑）

解答 アルカディア

■個々の問題の答え

1、5、8、12、13、16、19、23、25、30、32、35、39、42、43、46、51、53、56、60、61、65、69、72、74、77、79

●前号・11ページにて、許諾を得ずにゲーム画像を改変した写真がありました。
カプコン様はじめ、関係者各位に多大なるご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。
●LV.5『エアガイツ』の問題で間違いがありました。　ディンゴ×　→　ジャンゴ○
●LV.5『ソウルキャリバー』の問題で番号「62」が重複していました。　（答えは61なので、解答に影響はありません）
関係者各位、並びに問題にチャレンジしていただいた読者の皆様に深くお詫び申し上げます。

コスプレ プレイスタイル Vol.05 PLAYSTYLE

文・写真／中里 毅（COSPA/SKP）DJ講座／DJ-CAMELEON

Feel so good style

コスプレネーム／むらさき可憐さん
キャラクター／きゃんきゃんバニー　スワティ

毎回一押しのコスプレを紹介するコーナー！
今回は投稿[illegible]紹介です。衣装[illegible]出来も[illegible]写真も凄い！

はじまるよ〜

皆様こんにちは！　コスパの中里です。

先日行われた「コスパ・イン・大阪」にスタッフとして参加して参りました。

超満員のお客さんと凄い盛り上がりに圧倒されつつ、スタッフ仕事の合間に取材も、と意気込んでいたのですがあまりのお客の多さに写真が全然撮れませんでした〜。

不甲斐ない僕の代わりに大阪の写真を提供して下さったコスパの清水氏に大感謝です。

まずはその模様を簡単に紹介いたします〜。

スタにコスパ大阪へ見参

6月4日に一年ぶり以上のブランクを空け大阪上陸を果たした企業系コスプレイベントの老舗「コスパ」。

今回は心斎橋「アメリカ村」真ん中の「ジュール」というクラブを貸し切って行なわれました。先述の通り超満員で入場規制がかかるほどの盛況ぶりでした。

◆当日のDJはナードコア界では知る人ぞ知るDJユニット「サイケアウツ」からDJラッキーさんとマッドヘッドさん、そして東京からやまけんさんが参加してコスパならではの選曲を披露。大いに盛り上がるダンスフロア。

当日行われたコスプレコンテストではハイレベルなコスプレイヤーさん達が次々に登場し、場内を沸かせていました。

◆コスプレコンテストの模様です。それぞれ工夫をこらしてあって実にいい感じ！

審査員の皆様も驚くくらい全体のレベルも高く、東京のコスパでのコンテストに比べるとパフォーマンスが多かったことが印象的でした。

コンテストの入賞者はT.M.RのKASHINAさん、小須田部長（笑）のOYAKATAさん、デ・ジ・キャラットのきいろくじらさんでした。

主催の(株)ブロッコリーさんが次回も是非開催したいと言っていましたので関西地区にお住まいの方ならずとも要チェックなイベントだと思います。

投稿のご紹介！

毎回ホントに多くの御投稿を頂いているこのコーナー。とにかく量が多いのでドンドン紹介して行きたいと思います。

まずはDC版の高完成度に人気再燃のデッド・オア・アライブ2から、かすみの1Pカラー&2Pカラーを送っていただいた伊織さんとNAOMIーさんです。

お二人はテクモの協力コスプレイヤーもなさっているそうです。

衣装の完成度も高くゲームの感じが良く出ています。

◆お二人の衣装のバランスもバッチリで実にいい感じです。

続いてはカプコンvs.SNKの発売が待ち遠しいKOFシリーズから紅丸のコスプレを送って下さった枯桜たまいさんです。

髪型、ポーズ、衣装とも完璧で実にいい感じです。

この髪型のまま電車に乗って会場まで行くのでしょうか（笑）担当的にちょっとだけ気になります。

◆衣装もポーズも完璧！　かっこいいです。

お次はカプコンのポリゴン格ゲー、スターグラディエイター2からルカとレインで、送って下さったのは藤村かえでさんとあやめさんです。

お二人はカプコンキャラクターが好きでよくコスプレしているそうです。一昨年の冬のコミックマーケットで着たきりで1度しか着ていないとのことです。

難しいデザインの衣装を完璧に再現していて素晴らしいです。

服の細かい模様や形など実に良く出来ていると思います。1度きりだと勿体ないので是非もう1度コスプレしてほしいですね。

◆スタグラ2です。難しい衣装を良く再現しています。

どんどん行きます。

続いてはワンピースのサンジさんのコスプレのTONOさんです。衣装は自前のスーツを改造して作られたそうです。サンジさんの雰囲気が充分に伝わってきていい感じですね。

◆カッコイイ！　次はルフィやゾロと合わせて欲しいですね

写真のアングルも漫画の1シーンのように雰囲気充分です。

そしてお次はまだまだ対戦も熱いSNKの格闘ゲーム餓狼からフリーマンのコスプレです。

送って下さったのは鏡月他辰弥さん、写真はゲームコミケで撮ったものだそうです。

髪が綺麗に赤く染められているのが印象的です。

衣装のクオリティも高く実にいい感じです。

◆餓狼のフリーマン。ポーズも決まってカッコイイです！

最後はこのコーナーのゲームショー取材で紹介させていただいたマスター天河さんの餓狼マルコ・ロドリゲスのコスプレです。

いやぁ〜よく似てます。っていうか面白すぎます(笑)。

◆わははは！　似てる〜 (>_<) 毎回気合い入っております。

というわけで今回はこの辺で……。

イベントの告知などの投稿も頂いているのですが本誌発売とのタイムラグで掲載できない場合が多いです。

取材先も鋭意募集中ですのでドンドン投稿お待ちしております〜。

投稿&お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
良く行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問等（次ページ参照）

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています〜

コス事典 大阪コスパではコスパMC & DJでお馴染み「やまけん」さんが東京より日帰りで登場。得意（？）のCD-Jを間違って止めちゃう妙技（←おいおい）を大阪でも披露して「ゆるして〜」と泣いておりました。「次回大阪でリベンジだ〜」と張り切っていましたが……まぁ放って置きましょう(^_^)

HOW2DJSTYLE!! 5th MIX

コスプレDJ講座第5回!

毎回〆切限界バトルのDJ講座で〜す(笑)
今回はカメレオン師匠がコスプレイベントDJにインタビューを行っていたりするようです。普段はイベントでしか見かけないDJの本音トークが炸裂? そんなわけで好評DJ講座行ってみましょう〜!

まいどまいど!

まいどまいど! カメレオンです。
またもやこの原稿の〆の時期が、やってまいりました〜! 毎月「カメレオンさん、例の原稿の締め切りもうすぐですよ!」って言われたら「もう出来てるよ」って言って、すぐ送ってやろうと思ってるのにいつも言われるまで忘れてしまって、一夜漬けになってしまうんだよね。いやー参った参った(笑)。
という事で、始めようDJ講座!
前回はコスプレダンパのジャンルについて、あれこれ語ってみたがここで私はいい案を思いついた! 自称コスプレダンパDJの人たちからしてみると、俺の方がシロートなのかもしれない。そこで、あとでそのDJの人たちに直接電話していろいろ語ってもらおうと思う。
このコーナーをまじめに見てもらってる諸君なら、聞いたことや見たことがあるDJがこれからでてくるかもよ! 楽しみに待っててね。
そんなわけで、もうちょっと私がいろいろな曲(ジャンル)について語ってみよう。前回も言ったと思うが、最近のアニメの曲はオリジナル製が無くなってきてる。
どういう意味かと言うと、普通のPOPSアーティストの曲をそのまま使ってたり、有名アーティストに歌ってもらったり……昔はそうじゃなかった(おやじクセー)。
まー、そうじゃないのもたくさんあるが、そのアニメに合った曲をそのアニメの為に作るのが昔は普通だったのだ。だからそのアニメを思い出すとそのテーマ曲が連想され、逆にその曲がかかるとそのアニメを思い出す。それなのに……
最近は、タイアップとかなんだかんだで一般歌謡曲がテーマソングになってるものが結構ある。
だから2〜3ヶ月ですぐ曲も変わってしまう。もうおじさんにはついていけないよ。
やっぱり多かれ少なかれ、こういう考えを持ってるコスプレファンも多いだろう。だから「おやじ系」というジャンルが成り立つわけである。
でもそれはそれ。自分がDJで参加してるCOSPAというところでは、常にいろいろなジャンルをかける。それというのも、いつも主催者側から「みんなが知ってる最近の歌謡曲をかけろ!」と口が酸っぱくなるほど言われてるからである。
ある意味もっともだと思う。
このCOSPAというイベントは、他のどのダンパよりも値段が高いのが現状だ。でもほとんどのコスプレイヤーが一度は行った事がある、一度は行ってみたいと思ってるほどのこの世界では一流なダンパだからだ!
毎回毎回、高い金出すのはもったいないとか、ノンストップでもっともっと踊っていたいとかいろいろな理由で他のダンパに留まってしまうのだが、コスプレイヤーの登竜門的なとこだけに踊りに来る人の好きなジャンルはほんとに様々。
そこでDJがいいかげんだと「こんなものか」と悟られてしまいすぐに去られてしまう。
やっぱり、ある意味みんなが知ってる曲というのはすごく大事である。そのみんなが知ってる曲をどう料理するかが腕の見せ所なわけだ!
だから、このCOSPAでもDJを厳選してる。それに常に上手いDJや、上手くなりたいDJを募集してもいる。

コスプレDJインタビュー!

と言うことでそろそろ現役バリバリのコスプレダンパDJにTELしてみよう!
えー、とりあえず今回一発目ということで多分一番有名だろうと思うDJにしてみる。
ピポパプピポプペ……プルルルル、プルル、はい、もしもし〜
〜二人は世間話を始める〜
説明を聞き■得した模様だ! 〜はい、それじゃーお願い。〜
それでは、質問形式で進めます。

カメ・まずは、自己紹介からお願いします。
菅原・えー、本名 菅原 栄治。通称、三代目総統というごたいそうな名前をもらってます。
DJ歴は今年で6年目です。それから好きなジャンルは、アニソン、ユーロビートです。
カメ・それでは、何か最近思ってることがあれば教えてください。
得意なジャンルはアニソンのじじい系ですね!
菅原・再確認したんですけど、コスプレイヤーって、「熱しやすく冷めやすい」んですよね。
参加者と一体化、っていうか参加者を呑むぐらいの勢いがないと、ある意味務まらないのかなあ、とか思っています。あと最近の参加者は「自分の遊び場」を作れなくなっているのかも、と思う所が多少ありますね。特に何が悪いとかではないのですが、与えられたものだけでしっかり満足してしまう、って所が目立ってきたかなー? と感じますねー。
折角自分で衣装まで作ってしまうコスプレイヤーなのに遊び場が造れないのは残念な事だと思いますね!
ひとつ例にすると、友達と会場で会う、話をする、コスプレする、帰りにお茶する、飯食う、帰宅と。
それが特に悪いとは思いませんし、この世界じゃ普通だけどダンパの未来性、コスプレの可能性ってそれだけなのかなーっと最近考えます。
カメ・自分達で何々いろいろうんちくがあれば言ってください。
菅原・うーん、まずはハッキリいえることは、僕らのやってるコスプレダンパのDJって、本職の方々からすると「まねごと」でしかないと思ってますんで、自分がDJなんて呼ばれる事すらとってもおこがましいと思ってます。
でも期待や依頼とかがあれば、一生懸命やります。他の事でもそうですが「一生勉強」ですから。
カメ・それと、ダンパDJについて。
菅原・さっきも言いましたが、僕自身をDJとは、あんまり思ってないですね。意■が足りない、とか言われますけど僕はコスプレダンパってお祭りだと思うんですよ。お祭りって何か普通の生活とは別の世界っぽいじゃないですか。みんな特別な衣装着て、大騒ぎするんですけど、終わったらもう明日には普通の生活、みたいな、だから僕のやってることって「お祭り実行委員会」みたいな感じかな? と思ってます。
あと、僕程度が言える事じゃないですが、もしDJ、コスプレダンパでも、プロとしてでも成りたい人はいると思うのですがまず、曲を良く聞くことが一番大事だと思います。
なんでも物事って、ナンダカンダいっても努力は必要ですから……

なるほど、ちゃんといろいろ考えてるんですねー! はい、ごくろうさまでした。
ということで第一回目のゲストは三代目総統、菅原くんでした。
それではもう一杯なのでまた、次回ということで……
イベントDJの話を聞くのも面白いのでこんなのもたまにはやっていきたいと思います〜。
さぁ次のDJは誰かな?
皆様の質問、ご意見なので待ってるよ〜! じゃぁまたね〜。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。
コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ〜という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON
1965年 東京生まれ A型
ONE WAY(千葉)・サバス東京(青山)・JUNGLE BASS(六本木)・HI TIME(新宿)・ベルファーレ(六本木)・CODE(新宿)などDisco、CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やJ-WAVE・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロ活動で、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

豪熱!!マーヴルサイド!!

[illegible]、脅威の超人軍団がここに集結！ ミュ[illegible]から[illegible]の王子から[illegible]宇宙生命体まで、スラリ揃ったこのバラエティの[illegible]を満喫してくれい！

（静岡県　三百円君）

今回のアフロCMYKは特別編！ 「マヴカプ2」に出場する56人のキャラクターを大集合させようという、人類有史始まって以来の壮大な企画を決行！ 読者の気合と熱意と勢いが作り上げた一大絵図を、とくとご覧あれ！

（静岡県　夏野さん）
☆想うほど、それは儚く。
力の意味……見えない明日。

（京都府　トガ飛竜さん）
☆足掻くほど、それは高鳴る。
破壊の波……癒えない過去。

http://bp-334.hoops.ne.jp/

（東京都　Rimaさん）
☆ぐぬぬぬぬー。
何か超大作映画風だっぜ！

（京都府　えむ君）
☆問答無用の威圧感がたーまんねーぇぇ。

（奈良県　如月斬さん）
☆若い身空で苦労してるねぇ。
おいちゃんもらい泣きだぁ。

（岡山県　P.Wさん）
☆アナタのピンチ救います。
近所迷惑から星の危機まで！

http://osaka.cool.ne.jp/gonsan/frame.html

（大阪府　GON君）
☆反則的にヨイ感じ。2点。

（兵庫県　克至君）
☆ちょっと性能的におとなしめになったかな？

http://www07.u-page.so-net.ne.jp/yc4/tm-net/index.new.html

（静岡県　マーシュさん）
☆ケーブルとの原作対決が熱いっしょ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆待望の復活でしたネ。

（大阪府　阿ニー君）
☆ちょいビオ○ンテ入ってるし。

（東京都　超鋼戦士君）
☆言わばリトルジャイアンツといえよう。

（富山県　キーレンコンさん）
☆そろそろほしいな、
アイスビール（寒）。

（京都府　カツオ君）
☆……ドンマイ、ハラダさん。

http://w2332.nsk.ne.jp/˜tachiroh/index.htm

（富山県　同河牛丸君）
☆全身肉弾戦車ってかんじ。
成人病が心配。

（静岡県　中村[illegible]明君）
☆帝王ガッツポーツがまぶし過ぎるぜ！

（千葉県　新城昇君）
☆元祖スーパーアーマーはやっぱり偉大だった！

（大阪府　ベーカリー明王君）
☆怨念がここにおんねん（冷）。

（茨城県　エノキヅケンチさん）
☆隠し芸みたいDA。

（東京都　守山いつかさん）
☆魅惑のボディーラインが一番の武器だったりしち。

（大阪府　霜月めたるさん）
☆むお！ リーダーズスマイル！

今回の特集に協力してくれた皆様、本当にありがとうございました！ んがしかーし！ 中には、誰からも愛を注いでもらえなかった（ハガキがこなかった）悲哀に満ちたキャラもおんねんで。マーヴル側でハガキが来なかった皆さんは……。ハルク、ウルヴィー×2、センチネル、スパイラル、ウォーマシン、アイアンマン、計7名（?）の方々。ううう、泣いちゃ駄目、きっと次回は……。

読者が作る、ゲーセンの未来！

A·Fro ARCADIA FRONTIERS

特別企画・マーヴルVSカプコンヒーローズ2に登場するキャラクター56人のカラーイラスト一挙に揃えようぜ大会！

25キャラというヒーロー圓密度で読売ランドかどっかの採石場も凌ぐカプコンサイド！　みんなの投稿のおかげで気の入った劇空間ページとなりましたぞ。さあ国産高品質遺伝子組み換え無しヒーローズの勇士をとくとご覧あれい！

カプコン側担当：福田柵太郎

http://www.sol.dti.ne.jp/~katou/

(千葉県　N.P.KATOU君)
☆深淵の灯りは嫌いだった。でも、それは綺麗な灯りで。

(千葉県　どらさん)
☆唄って踊ってエリアルなサボテン、まさしく地球生き物不思議紀行って感じ。

(福岡県　荻原光之郎君)
☆特殊（＝死霊）戦闘部■S.T.A.R.Sの戦力はいかなる軍隊をも凌駕するに至った。

http://www.jttk.zaq.ne.jp/baaoe■03/po24.htm

(兵庫県　UD024君)
☆王は偉大なる君主でありまた偉大なる兵器でもあらせられた。

(群馬県　クラッシャー岡田君)
☆自信持ってちょうよ、スーパースターなんだから。

(長野県　くろうさぎ君)
☆夜魔来る。命が消えるとはこの感覚か。

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆ヒーローはマニアに売れるのよっ！　56匹狩・り・ま・く・り！

(北海道　水野架■さん)
☆い、いかん。邪気0の瞳に吸い込まそうだ！

(神奈川県　千石ぷうさん)
☆ほわっとしりもち中(？)のトロン様。今年の人気投票が楽しみだわさ。

(埼玉県　ラビコウ君)
☆むおっ、初代ソンソン公が枯れている！

(岡山県　■戸川たくみさん)
☆裏切りも悲しみもあの男には通用しない。

http://www.01.246.ne.jp/~oh-ki/index.html

(東京都　カマキリ君)
☆ちょいポケファイ入りでイカスザンギエフ！　ところでCACOMって……。

(大阪府　みやびん君)
☆プール開きも近いのにゴウキなペインティングてーっ。

(山口県　らいせゆきさん)
☆シリーズ通して数百有余人と闘った男。

(京都府　No.198■君)
☆アシストいらねぇ、一撃で沈めてみせるさ。

(東京都　だんだん君)
☆吠えろ、朝日に向かって（太陽後ろにあるけどな）！

(大阪府　鳶君)
☆爆走印度の本気が臭ってます。バリバリに。

(神奈川県　みの虫さん)
☆夢の中ですら痛めつけられてきたのか。返答無し。

(千葉県　加川ガル吉さん)
☆ハダカの人（命名お子様）の生コブシ！　当たると痛いぞ！

http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/index.html

(東京都　ムドウ君)
☆バックの花と愛らしい前歯が最高って感じですか〜。

(東京都　川口明子さん)
☆勇気って、つまりは彼のことなのだ。

(神奈川県　■胆さくらさん)
☆このジェネティが可愛いと思う私って変でしょうか？

(東京都　カエル版フジワラ■)
☆ごめん、凶悪犯罪者にしか見えないス。

(岩手県　きりゅうれかさん)
☆ガイル、ナッシュ、春麗のトリオを並べたかった……（泣）。

(新潟県　腹っぺらしの蜘君)
☆ガンスパなど最近忙しいナッシュ。薄幸人生脱出か？

カプコンキャラでハガキが来なかったのはわずか3キャラ。ベガ、ゴウキ、そして春麗（！）だ。「（顔を■みにじりながら）あんたの時代は終わったのよホホホbyトロン←イラスト最多応募キャラ」なる会話が聞こえてきそうだー。そんな大波乱に満ちたマヴカプ特集だが、惜しくも没ったイラストをリサイクルして次号にコンティニュー。キミの投稿も復活しているかもしれないぞ、お見逃しなく！

便乗特集! 今NAOMIがナウい!

今回の突発特集は本誌合わせの「NAOMI特集」！　最近めちゃんこ頭角を表してきた……つーかよーやく本領発揮してきた■基板「NAOMI」を使用した作品群をがっつりと集めてみました！　これからも、NAOMIが持つハードっぱーわーとクリエイターのイマジネーション、そして読者ちゃんの情熱でアーケードシーンを盛り上げていってほしい次第。

（静岡県　なふらこ郎さん）

（大阪府　上総完さん）
☆奴らの走りが、焼ける視線が、眩い夜を連れてくる。

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆「ヒミツの小公女」って……アンタ本性隠し過ぎじゃーい。

（大阪府　澄さん）
☆今回はアイテムで着せ替えできるし、なんつーかウヒハなカンジですな。

（東京都　■子丸電気■）
☆本命見参！
戦場震わすマチェットインパルス！

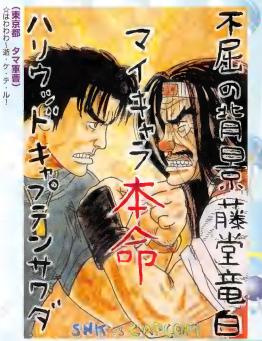
http://www.01.246.ne.jp/~oh-ki/

（千葉県　カマキリ君）
☆さくらの出演要望高し！
どーなる出場ワク!?

（大分県　ぱぶろぱさん）
☆相当薄い着色じゃなければ、色鉛筆でもOKでさぁ。

（埼玉県　たじんこ君）
☆皆様の予想通り、超～コンボキャラです。連弾の楽しさをアナタに。

（東京都　タマ軍曹）
☆はわわわ～逝・ケ・テ・ル！

http://urawa.cool.ne.jp/keik/

（群馬県　ケイさん）
☆「まんが肉」争奪戦こそ力石2のコアといえよう。

（神奈川県　葉月忍さん）
☆ちゃいなもいいけどヘソ出しセパレーツもヨイですな。

（熊本県　ユタポン君）
☆おお、俄然イカジ。ちなみに「ダラブセ」とは極度の脱力状態の事ね。

（北海道　385さん）

次号のアフロCMYKは！

来月号のアフロCMYKはお馴染み通常営業！　皆様より寄せられた気合の入ったイラストがパンパン状態なので、ここぞとばかりに一挙に放出！　いや、マジで凄い作品揃ってるんで、今からアルカディアを予約しに走ったほうがいいと思われます。立ち読みで済ませられるレベルじゃねえんスよ本当に～。5月20日締め切り分と6月20日締め切り分を、次号に一挙に掲載！　さらに特別企画として、最近軒並み投稿量が増えてきた「[illegible]ゲー」関連のスペシャル特集第1回目もアリ！　まさに夏休みスペシャルといった感じの次回のアフロCMYK、乞うたのしみに。

（大阪■　藤丸県民君）
☆むしろレゲーの方が採用率高いかも～（ハガキ裏の質問宛て）。

（島根県　かじやんさん）
☆突然の出場にびっくり～。相棒はどうしたんでしょ？

アフログレースケール

投稿スケジュール■軌道に乗ってきて、ますますブー■トアップするであろうハイエンド読者主導型コーナーがココ、「アフログレー■ケール」なのサ。ゲーセンという場所にぞっこんLOVE■青春■■(含む小娘)が集う、■のテ■ル・■■ーグ■いえよう。
今月も無闇に熱い■ハガキ■■■津々浦々から寄せ■■たゆえ、早速■■して■■■い■■ー!

(千葉県　■す君)

しゃーて、グレースケール今月一発目のハガキは、今号のNAOMI特集に強引に絡めるが如くのバーチャロンネタ(正確にはモデル3ですが)からいってみよーう。

新米削掘兵IN炎のさだめ

最近ますます視力が落ちた。■力も落ちた。つ〜か死神がハウドゥユドゥーと、ちょくちょく顔見せに来るこの■。ファインと答えりゃ即あの世、そんなライフ1ドットな生活なのDEATH。

しかしそんな我も知人の奨めで、新たなジャンルへその触手を伸ばしてみたり。超ロングランのニクい奴、「バーチャロン オラトリオタングラム」をば始めてみました。

とりあえずシワクちゃん(24歳OL)になった昔のゲーメストなんぞを引っ張り出して基本を勉強。しかる後にさっそくプレイ……って機体は……。

「戦術強襲兵器として、広範囲鎮圧及び煙幕■果に優れた炸薬兵器が重要であらぁな」との俺国陸将の言葉に従い、やはりここはグリ……。

「……お……おあァア!?」

レバガチャでグリスボックを探す我の目前に、燦然と輝くドリリュアーム!! ソーリー忘れるトコだった。即断、ドルドレイ。

……いやまぁ、火炎放射器あるし優秀■■。陸将大万歳■故にGO!

昔の記事に「ドリル特攻はライデンのレーザーにも勝てる」って書いてあったらアンタ! そりゃ足遅かろーがジャンプハリケーンもう誰も食らってくれなかろーが、男いやさ漢としちゃ引けないナリ。

クローを飛ばして炎で炙り、ドドメにドリリュでブラボー殺殺殺(シャシャシャ)とイキたいってのがゲルマン魂! 「ギカイオー」ん時のあのドリルロボは桃色吐息なムードだったが、今の時代、やはりドリルは愛する者を裏切らねぇ泪橋っスよ! 飛んでホーミングで特攻できる、科学の進歩は凄いね大■!

勝利の踊りも負けポーズも、無茶苦茶コケティシュで幸せ節。ふと思えば我が愛キャラ・サスカッチにもフォルム激似! まさにその勢い、幸せビーム!!

……まぁ、ドリル特攻を外してピタリと止まった氏の背中には、どことなく世間の波にもまれた哀愁ヒストリー漂ってます。

しかし真面目な話、ドルドレイは初心者向け。なんせ弾避けせんでも装甲が■■のほとんどを弾くし、各武装も敵には弾かれにくいしVアーマーなんてガリクソ〜ルに削れるし。安心して■■けから何から■■できますな。応用範囲も実に広い。

■近の格ゲーなどにはこういう「練習用」キャラってのいませんからなぁ。強いだけで初心者が使って勝てるとか、使いやすいけど■過ぎて勝てないってのは山ほどいるけど。最後まで使いつづけられるプリチーさが、ドルドレイにはある気がします。

人気のヒミツは斬新な操作系なのにとっつきやすいゲーム性と、のみならぬそれを引きたてる環境全般なんでしょうか。

斬新なだけ、昔ながら。それだけではもう駄目って事ですか。

ヘッポコゲーマーな俺でも前半ステージは楽しくできる難易度で、対戦も実に盛り上がる。ゲーセンによってはちゃんと練習台も置いてあって一安心。何度でもやってみようという気にさせてくれる、数々の心遣いが嬉しいですね。

中ボス前のエンジェランを■せるようになって、次は中ボス攻略中な俺。新機体を追加した新バージョン5・66も実に良さげで大人気確実。

「腹持ちいいなぁ」と日々栄養源としていたノド飴さえも断った今、死ヌかオラタンか……そんなバクチ■必的人生。

これでもオイラは大学生……日本の未来は終わりギミー。

アルカディアには、俺みたいなのでもいっぱしのパイロットにしてくれた、かつての記事並みの徹■■略を期待しまッす!

届け■■が青春のドリリュアーム!!

(千葉県　メギドちくわ君)

☆フ、又一人、こゆい電脳戦士が生まれやがったってトコロかーッ! ようこそ、闘士の楽園&終わらぬ無限の戦場へ!

とりあえず、「今からロンはじめてぇ」って人にアドバイス。同じレベルの人を誘って一緒に頑張れば、すげぇ盛り上がりつつ上達できるぞ。上級者に揉まれながら、同レベルのライバルと切磋琢磨すべーし!

←(京都府　村田真吾君)
☆世紀末の空はデインジャラス……DA……YO……NE……。

↑(大阪府　藤丸県民君)
☆おお、描き手ヴィジョンが炸裂しまくってるといえやう!

感電!アシュラっ子倶楽部

ご存じですか皆さん。「日報アシュラバ」が諸事情により休載を余儀なくされたという事実を! キャアアアー!

BUT! アシュラバスターの登場を今や遅しと期待する聖闘士たちの情熱は死んじゃいないぜおやっさん!

つーことで、アシュラフリークたちの魂の慟哭をちょこっと集めてみたみょ。

日報アシュラバの扱いが非道すぎます。

次号は表紙、巻頭特集してください。そうすればアルカディアの売り上げも0・5倍にアップ……あれ?

(神奈川県　ロドリ下衆君)

桃杏　同じ神奈川県人として言わせてもらうが、あるだけマシと言えないだろうか。

渕健　いっそ殺して、という意見もあったな。

アンケート項目の面白かった記事に「日報アシュラバ」を入れといてください。いや、ホント、マジで面白かったよ……。ウン。

(福島県　コブラツイスト君)

桃杏　あれ? アンケートの項目にないの?

渕健　……ないよ。インディーズ扱いなのか。

桃杏　そんなんARIKAなんて広告なのに項目があるのに。

渕健　メジャー目指して、真面目に頑張ろうぜ。

↑(宮城県　神武ひろよしさん)
桃杏　フウキさんから資料が来しだい、ギャフンと言わせちゃうぐらいページ申請するよ、俺。
渕健　ま、申請するだけなら自由なんだけどネ。

↑(東京都　アシュラを狙え君)
桃杏　この後どう話が広がるのよ?
渕健　単発シリーズでいいんじゃないの。連載希望。

A-Fro ひみつ情報　毎号アンケートハガキを送ってくれる皆様、いつも貴重なご意見を聞かせていただき超サンクスなのでーす。皆様のご意見は、編集部員やライターの面々が、いつも興味深く読ませて頂いております。些■な質問や疑問、ご意見やご感想などありましたなら、アンケートハガキにその旨を綴って即日投稿! なんてったってタダですので、ガンガン投稿してってくださいな。

↑(宮城県　エソジソ君)

フュージョンの神をその身に宿せ!

ギターフリークス3rdMIXが遂にリリース!

今回の目玉■ハイウェイスターやスモークオンザウォーターなどの版権曲だと普通は思うだろうが、否! ゲームじじいに関しては否!!

何と言ってもドラムマニア2ndMIXとのリンクバージョンにて古川もとあきの曲がプレイできることに限る!!

つまり、俺もアナタも今日から矩形波倶楽部のドラム＆ギター担当になれるって寸法だ!

1■80年代を生き抜いた老兵ゲーマーにとって、矩形波倶楽部及び古川もとあきというのは、SSTのHiroやZUNTATAのO■Rと並び賞される、まさに憧れの存在!!

その憧れのプレイを俺の手で、しかもたった200円×2で再現できるたあ、■い時代になったものよ!!

ということで、早速知人を連れてリンクバージョンをプレイ! 俺は勿論ギター担当、■人はドラム担当。曲は当然「BODY OPERATION」!!

そう! 俺は今古川もとあきである!! ぐはあヘタなコスプレよりイケるぞコレは!! という状況。そして最初の数フレーズで、矩形波チックなメロディーが俺の手にて再現されていることに完全に酔いしれてしまう。

「うおお、コレはたまらねえや! VIVA2000って感じやなあ兄弟!!」

「っていうか、ド、ドラムは無理です先生!!」

「ナニ!!」

と言った■間、ゲージがなくなり演奏中止。即ちゲームオーバー。

その間、僅か十数秒。夢と言うにはちょいと短い。俺は■人に言った。

「うぬ! 俺はとりあえずノーミスだったようだがッ!?」

「いやさ大変申し訳ないが、私ドラムマニアは苦手であります上、2は初見であります」

「!」

そりゃさすがに初見ではムリだろう。しかしだからといってこの「BODY OPERATION」、ギターパートはリンクでしか出現しない故、イヤでも何でもプレイしてもらわねば困る。

「ということで、再プレイを希望する」

「は?」

「いやだから、俺が古川(ギターパート)練習したいので」

「……」

その後、我々の200円×2が、再び十数秒にて消滅する羽目になったのは言うまでもない。

でも構わぬ!! たかだか200円で夢を見られるのであれば安いものだ!!

次回作では古川もとあき(及び矩形波)の楽曲■もっと沢山収録して、我々ゲームじじいを不必要にのた打ち回らせてほしいものである。

ビバ矩形波!!

その後、ポップン4のスタッフロールにNazo²鈴木の名を見つけ、再びのた打ち回る羽目になった。

■代は廻るのか? そうなのか?

(佐賀県　諸江1109君)

☆年配ゲーマーさんにはちょい懐かしいでしょ?

「古川もとあき」さんはコナミサウンドチームの大御所にして、「矩形派倶楽部」とは、古川さんが所属していたコナミミュージックバンド。数々の名曲を輩出し、今なお根強い人気を博しているのだ。

今回の登場はファンにとっては感涙モノだったんじゃないかな? 続編での活躍も期待できますネ!

←(山口県　らいせゆき■)
☆これからも気合の入ったムックをモリモリ作るので宜しくなのです。

↑(大阪府　虎杖せなさん)
☆いっしょが自然。
それって素敵なコト。

最近は文章投稿の方もすこぶるノッてきて、編集部でも皆さんのハガキを楽しく読ませてもらってます!
小ネタから長文モノまで、アフログレースケールでは随時皆様の文章投稿をお待ちしているゆえ、遠慮なくガシガシ送って頂きたい。
んじゃ、怒涛の4連発でハガキ紹介していこーか。

日常炸裂! ゲーマーズコンテンポラリー

アルカディア6月号のシューティングの特集はよかった。良質のシューティングがこれからもコンスタントに出れば■■にシューターが育ってくると思う。

ところがアクションゲームはほとんど壊滅状態である。パズル、対■■ゲー、シューティングはプレイヤー層を開拓し、新しいプレイヤーを育てているのに、アクションはメタルスラッグシリーズぐらいしかないため、新しいプレイヤーが育っていない。

かつて、シューティングが格ゲーブームにより壊滅的状況に追いやられたが、中小メーカーが良質の作品を出しつづけたことで盛り返すことができた。

「アクションゲーム」も一社だけでなく、他のメーカーからも出続ければ、「アクション」というジャンルは残り、プレイヤーも育って、シューティングのような盛り上がりをみせるのではないだろうか。

市場を守るというのは、プレイヤーを育てるということでもあると思うのだ。

(香川県　龍人君)

↑(京都府　宣教師ゴンドルフさん)
☆いつか見たそら。
彼女はそこに浮かんでます。

↑(石川県　故島良さん)
☆まさかアフロにコギャル絵が載る日がくるとはッ!　凄い時代になったネ。

A-Fro ひみつ情報　この号が発売されている間に、世間では夏休みがやってくるわけで!　夏休みとなれば当然ゲームやりまくりであり浮かれまくりであり、必要以上に充実したゲームライフが満喫できることと思われます。そんなゲーム漬けの毎日の中で、何か面白いでき事や珍事に遭遇しましたならば、その鮮度が落ちないうちにA-froへ投稿よろしくお願いしたい所存。よろぴく。(担当T)

無理想無解決ターボ

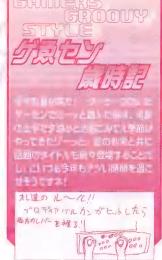
アンケートハガキの片隅からゲーマーのハナ声いやさ生声を伝え続ける小ネタ満載のコーナーがここである。「つーか『テン・エイティスペシャル』は約分して1/8スペシャルですか?」などといった滑り気味の自作自演ネタも待っているぞ。

いいかげん、ちゃんと俺専用のグラフィックつくってくれよぅ♡

ウス－ユシン

⬆（大阪府　UMESAN君）
☆だ、そうです。

⬆（大阪府　ペッ死君）
☆おいおい、逝ってんなよ！

般血（はんけつ）麻仁也（まにや）
と読んでしまった私は何かもうダメだと思いました。

⬆（戸矢魔県　伊豆野オドリコさん）
☆安心せい。他にも何人かいたよ。

⬆（奈良県　ヌーン君）
☆筐体世紀末伝説かッ。

⬆（千葉県　絶刃犬ブレイド君）
☆Xブロック10個壊して速攻酸欠かもな。

⬆（東京都　ミヅキ君）
☆まったく油断ならねぇや。

⬆（北海道　EX9君）
☆バトサキのぴのぶもヨロピク。

⬆（愛知県　RiReさん）
☆複雑な顔のサイロックが良い。8点。

⬆（富山県　かおりゆいさん）
☆修羅の階段を登る者に幸あれ。

最近、遺跡の発掘の仕事に就きました。でも、ドリルはありませんでした（笑）。
（北海道　EDD君）
☆遺跡発掘はデリケートな削掘命じゃけん。ドリルでグガーはマズイっしょ。

「EIGHTEEN WHEELER」のために大型免許の教本まで買った（しかも取り寄せ）ボクはどうでしょうか?
（帝都　天空の要塞B-17君）
☆若干情熱の傾け処が間違っておるような気もするが、本人が満足しておるのならまあ良し。6点。

コナミの「キーボードマニア」は、どーしても同社のファミコンディスクソフト「ドレミッコ」を彷彿とさせてしまう。
というネタはコレで何通目ですか?
（神奈川県　撞頭[illegible]君）
☆チミで1通目だ。以上。

最近「E.本田」と聞くと、井伊直政と本田忠勝がタッグで現れそうな気がしてきます。
（富山県　海軍司令官君）
☆ビスコの「婆沙羅」は君のイリュージョンにちょいかすり気味なので、一度プレイすることをお薦めする。

どうしてドラムマニア2ndMIXに「ハイスクールララバイ」が収録されてないの?
……つれないなぁ「喝っ！」
（静岡県　うづきよしゆき改うずきち君）
☆それは100%片思いだからさ。

アルカディア読者で一回、ポップンのさなえちゃんとりえちゃんのどっちが人気あるか集計してほしい。
ちなみに私はさなえちゃん派です。りえちゃんには絶対裏があると思う。
（千葉県　あぐさん）
☆えー、千葉県は千葉市にお住まいのあぐちゃん（14歳）から頂きました。次はりえちゃんにはどんな裏の顔が隠されているのかを詳しく明記して送ってくれると嬉しいぞ。ちなみに私はおコンちゃん派。

⬆（埼玉県　笹[illegible]さん）
☆一度はやってみたい禁断の悪戯ですな。カイゼル髭とかも。

⬆（東京都　QQQ君）
☆チューシこいてると毒島さんに狙われるのねん。27.603

⬆（福岡県　倉長行矢さん）
☆DC版の発売で再加熱！　つーか続編チボー！

☆イケてるアクションがないゲーセンって、なんか気合入らないっスよね。数はいらないけど、コンスタントに「遊べる」良作がほしい、ってのがアクションゲーマーの切なる願いでしょうか。
なにより、新しい世代のアクションゲーマー育成のためにも、強烈な一発がほしいところでありますな。

「パンチマニア2」はこうなる。その名も「秘孔マニア」！
横たわっているマネキン型センサー（生身の人間でも可）の秘孔（ツボ）を表示される病状に対応して正しく押すのじゃ。
間違えると、アミバ様が「ん～？　間違えたかな」と言ってくれるぞ。
ちゅうか、私に「秘孔マニア」やってほしいね。肩こってしょうがない。齢かなあ。
（北斗神県　アミバ様の弟子メッシーナⅢ君）
☆全国のゲーセンで「ん～血人形（デク）はどこかな」とか「俺は天才だぁ！」などと言う無軌道な言葉が氾濫するかと思うと……ぶるる～おっかねえ。

遂に行ってきました、聖地トライタワー。そこにおわすは神体・ジャッキーチェン2！
後光の[illegible]さに気[illegible]しそうになったけど、必死に冷静を装い、いざプレイ！
……キャラは前作と同じか……って、ギャース！　ジャッキーが使える！　と動揺しつつも体はミステリアスライオンを選択。
あっけなく一人目にやられたけど、「これぞジャッキーチェン」と妙に納得。その後、一回しか一人目に勝ってない気がしなくもないけど、テンション上がりまくって夢のような一時でした（形意拳もやったし）。
[illegible]ってから地獄でしたが。
（埼玉県　ケロパス君）
☆4年越しの野望が叶ってよかったのう。でも、アンケートハガキの「今後発売されるアーケードゲームで最も期待しているものはなんですか」のところに「ジャッキーチェン2（国内版）」と書くあたり、野望の炎今だ消えじといったところか。

メタルスラッグ3はまさに「演出の塊」である。
前3作と比べても、文句なく最高作だろう。しかし、僕はプレイする気が起きない。
理由はカンタンである。難し過ぎるからだ（余りに）。攻撃の避けにくさもさることながら、敵が硬すぎる。
「飛竜2」のクラーケンを何体も相手にするようなもので、疲れることこの上ない。ボス戦の復活に至っては「苦行」とすら感じる。
なので、オペレーターの方に。お願いだから、このゲームだけは難易度設定を少しでも下げて頂きたい。本トに。
（沖縄県　GZS君）
☆前半はともかく、後半のボスはチョ～か～た～い～（ギャル調）。とりあえずコンチでラスボスと戦ってみたが、バグってんじゃねえかと思うぐらい頑丈でした。願わくはもう少し態度を軟化させてくだせい。みたいな。

➡（東京都　えなあるに捧ぐ君）
☆様式も観客も要らない。奴の「立つ」場所こそが、戦場なのだから。

A-Fro ひみつ情報 次号のアフログレースケールでは、地道に連載を続ける（?）「地域別ゲーセン特集」をまとめて開催！　以前募集をかけていた「青森・鹿児島・香川・岩手」を一挙にピックアーッップ！　各地の特色あるゲーセン事情を、ここぞとばかりにピンポイント紹介！　……する予定であります。各地域の住民は楽しみにしておくといいだろう。（担当T）

A-FRO
アルカディア大爆布

新作ゲームがドカンと発売される2000年夏。KOFの新作、ギルティギアX、CAPCOM vs. SNK、トラック■走曲、アシュラバスターとネタに使えるゲームばかりじゃ■えですかい。投稿のボルテージも自然と高まるというも■ですな！　夏以降発売のゲームは本誌記事でイマジネーションを膨張させた、先行入力ぎみの■稿も■待ちしてます。早い者■ち■ネタもあるからね。（婆娑羅ネタも■ってるぜ柵太■）

お子さまに負けました

ストⅡダッシュで対戦が盛り上がり、大会になるチョイ前の■の話（中盛）。当時のJR東日本大久■■と新大久保をつなぐ商店街は、対戦ゲーム死のロードだったとデス。

もともとエイジアンなピポーが多いこの■■、ゲーセンにいるのはエイジアンガキばかり。オレは立ちスクリューも出せないザンギ使い。果■に対戦に勤しんでおりましたが……。

「なんでJ大Kのあと、かならず投げられるんじゃあーッ！」

そう、■細亜の流儀はハードハメ、オンリーハメ！　だったとです。

「@△■○！　@△■○!!（中国語）」

アジアの子供たちは、オイラをハメ殺すたびに亜細亜の勝利を大声でアピールしてくれマスた。

「な、なにを言っているのかわからんが、なんなんだ湧き出る屈辱感！　コレ、なんですカーッッ!?」

10歳もいかないガキどもにフォーリン言■で罵られ、ハメられる毎日……。

「2P側で飯をかっくらってたあの子たち、元気にしているのかなあ」

……復讐を誓う自分がここにいた（アンチ美談派）

（広島県　チャンギー方作君）

☆その子たちが成長してIGSに就職し、シンイーケンを作ったに違いあるまい。彼女に、弟に、祖父に負けたなどのヘタレ話はこちらまで。

➡（千葉県　なす君）
☆米国製骨筋重視型細目装備機体！

➡（東京都　超鋼戦士君）
☆君のクラスのいっちばんうし〜ろ〜、バッバー！

➡（千葉県　丸子さん）
☆チ×■白鳥女に言われたくないわ！

➡（愛知県　おかゆ君）
☆ゲルエロス村のタイトルロゴも天狗色豊かだ。

➡（東京都　素敵☆凡人君）
☆投稿の次は脱衣門の和尚で発情してみせて。なにせHだし。

➡（東京都　タマ君）
☆設定どおりフィオのほうがデカー（ボム×20）！

⬆（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆ちゃ、ちゃっぷん……（みんなついてきてる？）。

⬆（大阪府　レミ子さん）
☆イメージファイトの宇宙ボスをイメージしたのか。

➡（埼玉県　マスターアジっ子君）
☆さながらスパルタンXのつかみ男。

⬆（宮城県　KAZUTO.O君）
☆ごめん、今日は帰ってブラストさん。

➡（上から（神奈川県　WAT君／東京都　村雨こうじ君／愛知県　吉食兄君）
怒濤の連発ワル夢！

名BUZZ百選

日々是可擦也

生活に見るサイヴァリアのかすりシステムBUZZ的光景コーナーなんだけど、他のゲームもアリにしました。このシーンはあのゲームみたいじゃ〜んな日常を報告してほしい。

近隣の犬BUZZ……毎日通っているのに、いまだに吠えてくる犬の前で挑発BUZZ。たま〜に鎖を引っ張ってリーチを伸ばしてくるスリルを味わえる。

（千葉県　山本博文君）

☆マンガチックにズボンを噛みちぎられるのがオチだぞ。

busでbossを飲みながらbuzzerを押したらbugをbusuとつぶした。

「buzzii……」

（愛知県　缶コーヒーはBOSS）

☆おおっ、ラップみてーだ。BUZZラップ。

マヴカプ2のコブンを見てなにか親近感がわくと思ってたら、あれはレゴの人間にそっくり。手がもげても、頭だけになってもずっと笑っていて、踏んづけるとその痛さで存在感をアピールしてくれる。あのレゴにそっくりだ。おまけにその弱さまでレゴ並だ。

（三重県　カンニバル君）

☆たしかにコブンとBUZZってるレゴ人たち（頭数多いし）。レゴ社製コブンのブラックドラゴン城年内発売希望。

A-Fro ひみつ情報　アフロの感想（面白かった投稿作品etc.）を送ってくれたみんなありがとーなのね。特に文章投稿とイラスト（CMYKとグレースケール）、マンガ、エロス村まで細かく分類して書き込んでくれた人には感謝感激。これからも批評からライトな感想まで随時受け付けてますので、アンケート葉書のネタに尽きたときなどはアフロ評を書いてみてはいかがでしょうか？

投稿隠密地帯

ゲルエロス村

麻雀ギャル募集に応えた戦士諸君サーンクス！ 次は音ゲーギャルズ……といってもポップンとパカパカぐらいか（きらめきスターロードも？）。しかもキャラ年齢が全体的に低いのでヤバいかもしらん。

↑（エロス村028 漢・AAA）
☆B・F（ブルマフェチ）団の声明を待つ！

http://member.nifty.ne.jp/~akd/

↑（エロス村030 漢・AKD「エロス村……か」）
☆ゲルエロスのオーラはまっとーな投稿者も染めてしまうのか。Hイラストも立派な表現っしょ（と思いたい）！

↑（エロス村027 漢・BGR-にこよん）☆PⅢから12年ですか。芹沢姉妹よ永遠なれ。

↓（エロス村029 漢・池波留吉）
☆大福世界にマッチしてると思うのだが……。

パフォーマンサーJUJU伝説

「羞恥心克服のススメ」

DDRが世に出てはや2年。2ndのマニアックあたりで「こんなの踏めねー」と脱落した私は、華麗なるダンスでギャラリーのハートをげっちゅう（古）するパフォーマーへの転身を決意した。

しかし、パフォーマーが避けて通れない「羞恥心との戦い」の前に苦悶する私。筐体にお金が吸いこまれても店員に文句ひとつ言えない小心者なのだからムリもない。

「せめて自分の顔を隠せれば恥ずかしくないんだけどなあ」

そんな私の希望を見事に叶えてくれたモノが、あるデパートで見つけた宴会用のマスクだった。「こっ……これはカエル頭巾っっ!!」

そう！ そのマスクはさながら2ndでコンセント2号とともに踊っていたが3rdで消息を絶った悲劇のダンサー、カエル頭巾そのものだったのだ！

「こんなところで再会できるなんて……」

運命的な出会いを感じた私は有り金はたいてマスクを購入し、その足でゲーセンに向かう。そして、おもむろにマスクを装着し、DDRのステージの上に立った！ ギャラリーの視線がこちらに集まると同時に、カエル頭巾と私とのシンクロが完了する！

その瞬間、私の頭から「羞恥心」という概念は消え、カエルのマスクをかぶった異様な人物に注がれるギャラリーの視線も心地よいものに昇華されていた！

「いける、これならいけるぞぉっ！ 没個性人どもめ、カエル頭巾のダンスをとくと見るがいいっ！」

奇声を発しDDRを始める私！ しかし、ステージ1の矢印を3、4個踏んだあと、予想外の事態が私を襲った！

「ぐはぁーっ！ な、何も見えねーっ!!」

そう！ ダンスの振動によってずれたマスクが牙刀の親父のごとく私の光を奪ったのである！

「こ、これはもしやカエル頭巾の怨霊か？……フッ、完敗だぜ、アリス（違う）」

などと思いつつ私は墜ちた。しかしマスク装着に羞恥心克服の可能性を見いだした私は現在「DDR振動（とカエル頭巾の怨霊）対策[illegible]エルマスク」を開発中である（まだやるんかい）。

（北海道 A・G君）

☆次はそのマスクダンスセットを送ってくれたまえ。

この調子だと異形のマスクダンサーたちが大量発生しそうで怖いぞ。パフォーマンサー……おばかになりきることで笑いをとるジョブ。その背中には自己犠牲の文字がキラリと光っていたりするのさ。

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？ 月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ

アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉

文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。

E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定

サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！ 特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次号9月号の締切は……7月19日（水）消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Fro宛先は、
〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章系投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

皆様、夏コミの準備は十分ですかな？

ゲーパロ 愛の館

夏コミまでひと月チョイ。同人誌を作る方も入手される方も、日程調整やお宿の手配は大丈夫ですか？
当館は年中無休でみなさんをおもてなしいたします。

へいらっしゃいませ!!

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ　発行／中国犬

BURNING LOVE♡

ギャグ

がろり〜な彼方さんと相和ユキコの2人誌ですね。メインの8Pギャグ、真吾君炸裂してて大笑いです。他に1Pギャグ[illegible]本収録。

制作者[illegible] K.O.F'98、99[illegible]ゃ混ぜギャグ本。[illegible]真吾[illegible]多めです。

A5版　28P　オフ　表紙1色
200円の無記名定額小為替＋160円分の切手＋宛名シールにて
〒223-0055　神奈川県横浜市港北区綱島上町133　田中美知代

鉄拳タッグトーナメント　発行／GAME AD-DICT

リーチャオ

ギャグ

三島家の人々の平和な日常を描いてます。ネコ耳チャオランやハムスター平八に[illegible]何とも言えない破壊力が。オマケはカワイイ便せん♡

制作者[illegible]タッグのリー[illegible]オラ[illegible]メイン[illegible]

B5版　オフ　24P　表紙1色・カラーカバー付　350円分の無記名定額小為替＋190円分の切手にて
〒560-0082　大阪府豊中市新千里東町3-3 B8−308　屋田真理子

餓狼〜MARK OF THE WOLVES〜　発行／Kimki Kids

どーよ!?／どぉだっ!

ギャグ　シリアス

制作者[illegible]やかな兄×弟本の2冊セットに[illegible]やかなオマケを付けた[illegible]本。

A5版　オフ　表紙カラー　「どーよ!?」24P
「どぉだっ!」28P
代金800円分の無記名定額小為替＋200円分の切手にて
〒277-0005　千葉県柏市柏762　柏グリーンハイツB−102
柳沢明子

2冊1セットの兄弟本！
絵も中身も充実です。

「どーよ!?」はキレイな絵柄でかます炸裂ギャグが絶品。要所を占めるパパネタと、母ミョンサクが最高ですな。

「どぉだっ！」は[illegible]い頃のキム兄弟の甘ずっぱい想いを描いています。オマケの着せ替え人形がカワイイですよ!

伝言板

新たな出会いの始まりになるかも……。

★ポップンミュージックイラスト募集中！
サイズはハガキからA4まで。白黒・カラーどちらでも可。トーンははがれないように。カラーはコピー物ダメです。送られてきた原稿は返却致しません。あらかじめコピーなどで保管して下さい。原稿は折り曲げないようにして下さい。
以上、ご協力お願いします!!　キャラは誰を描いてもかまいません♡　あなたの作品お待ちしてマス♡

〒713-8102　岡山県倉敷市玉島1590-3
楢本(様)方「わかるでしょ〜」係まで。

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います[illegible]は扱っていません。[illegible]きは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。文字は太く大きく書いて下さい。細かったり小さかったり薄かったりすると掲載ができません。

お詫びと訂正
7月号当コーナーにて紹介いたしました同人誌「VICTORY!!」(パワーストーン本・発行／鶴千堂)の通販情報のうち、送料に関する記述が間違っておりました。
誤：160円切手　　正：200円切手

訂正をすると共に鶴千堂様並びに読者の皆様に深くお詫びいたします。
なお、鶴千堂様側ではこの件に関し、連絡用80円切手から不足分を補填することで対応されています。ご理解のうえ、ご了承下さいませ。

★KOFが好きな方！
私といっしょにサークルやりませんか？ついでにお友達も募集してます。ますは、自分のプロフィールを同封の上、お手紙下さい！　待ってます!!

〒125-0053　東京都葛飾区鎌倉1−26−10　堀井裕子

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します(何かのリストなど)。　■ギャグ内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ヴァンパイアセイヴァー　発行／蟲娘愛好会

MAXIMUM PLAYERS OF VAMPIRE SAVIOR

研究

関東・関西を中心に37名のスーパープレイヤーと、その傾向や代表的な戦法を論評した本です。読む人を選びますが、労作です。

制作者より！ヴァンパイアセイヴァーの強豪プレイヤーカタログです。[illegible]戦をやり込んだ人にぜひ！

B5版　オフ　28P　表紙1色
300円分の無記名定額小為替＋160円分の切手＋宛名シールにて
〒344-0061　埼玉県春日部市粕壁6832 ライオンズマンション214号室
中村敏幸

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ　発行／天馬

八神☆万歳

ギャグ

8頭身キャラが繰り広げるギャグ劇場。スマートな絵柄と落差があって楽しめます。『北斗の拳』風京＆庵もインパクト大ですな。

制作者より！[illegible]

B5版　オフ　44P　表紙カラー
500円無記名定額小為替＋240円分の切手＋宛名シールにて
〒664-0883　兵庫県伊丹市南鈴原1－168
谷　礼子

ストリートファイターⅢ3rdストライク　発行／MAJOR

虫けら2nd

ギャグ　4コマ　研究

全キャラ本ですが、ユリアン＆エレナネタが多め。この2人がまたイイ具合にすっとぼけたお友だちぶりを発揮しておりますな。

制作者より！[illegible]

B5版　オフ　表紙カラー　68P
400円無記名定額小為替＋210円分の切手＋宛名シールにて
〒739-0591　広島県宮島郵便局私書箱10号　大平方　A係

ギルティギア　発行／村山屋

pure soul

シリアス

美麗な絵柄と練られたストーリーで描くギルギア前史。多少のオリジナル要素が物語をよりカッコよくしております。67P1本の大作。

制作者より！[illegible]

B5版　オフ　76P　表紙カラー
700円分の無記名定額小為替+270円分の切手にて
〒518-0024　三重県上野市東高倉3370
堀内里美

やってはいけないことはどの世界にもございます

同人活動への諸注意　その1

同人活動ダメダメ地獄

同人活動は趣味の活動です。しかし同時にお金のやりとりが発生する「経済」活動でもあります。そこには何かしらの「規則」が絡んでまいります。場合によっては自覚なく破ってしまうこともあるかもしれませんな。そこで今回は、特にゲーム系同人活動でつまずきそうな事項をピックアップいたしました。

最重要ポイント「著作権」関係

①丸写しコピー

商業誌・同人誌に関わらず、他人が描いて出版した本や漫画を著者の許可なく1冊(1本)丸ごとコピーしたモノ。「著作権」侵害にあたります。

一般的に、部分的な「引用」は研究用に認められている、といわれます。しかし、出典や元の著者名を明記する必要がありますし、自作部分の方が引用部分より多くないとダメです。

②オフィシャルイラスト・ロゴの無断使用

雑誌・広告・ホームページなどに載っているオフィシャルのキャライラストやゲーム名のロゴマークなども無断使用はできません。これも「著作権」の侵害です。画面写真の使用も場合によってはアウト。ゲーム画像を録画したビデオも問題になる可能性はあります。なお、申請すれば個人に使用権を与えてくれるメーカーもございます。

これもダメ？　意外な落とし穴

3 税金未納

同人誌で得た収入も収入は収入。所得税がかかります。まぁ、趣味の範囲で数十冊程度製作する場合はあまり問題になりません。給与所得者(サラリーマンなど、どこかにお勤めの方)の場合は給与以外の20万円までの収入は非課税ですし、赤字の場合は申告しなくても特に問題ないからです。

ただし、何百・何千冊と刷って同人ショップにも卸したりしている場合や、同人誌が主な収入源の方は、避けられない問題ですな。

「確定申告」の際に申告・納税する必要があります(ほとんどの場合、同人活動は「雑所得」で申請することになります。わからない場合は、お近くの税務署に問い合わせをするとよいでしょう)。

4 現金送り付け

通販などで、普通の封筒に現金をそのまま放り込んで送るのも実は違法です。紙幣・硬貨の別はありません。現金書留で送るか、為替などに変換しないといけないのですぞ。ご注意下さい。

5 奥付の悪用

同人誌の奥付や通販案内用のペーパーには発行者の住所氏名が書かれています。これを利用したいたずら電話やいたずら手紙、ストーキングは犯罪的行為です。中には住所を頼りにいきなり尋ねてきた人もいたとか。相手の迷惑も考えましょう。

今回紹介した事項は「マナー違反」レベルではなく「犯罪」や「違法行為」、それに類するレベルのモノです。最悪の場合、警察沙汰、裁判沙汰になる可能性もあります。くれぐれもお気を付けのうえ、健全な同人ライフをお楽しみ下さい。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです)。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本の PR 文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE－mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係　メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。8月末に掲載を希望する人は7月19日(水)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

今回のお題は永久コンボとバグ技。どちらも、良い意味でも悪い意味でもゲームの発展には欠かせない存在ですが、そのゲーム自体を面白くしたり面白くなくしたりもします。……といったカンジで色々と噛み締めながらアクセスしてみてください。

Text: Joe/格ゲーの楽しみは連続技、キャンセル、超必殺技、チーム戦……次の新しいフィーチャーが楽しみな昨今なのでした。

「AQ・驚異現象」関連ホームページ

永久機関

http://go.to/aqcombo/

公平な対戦環境を形成するための無限コンボ開示サイト

シンプルな入り口ながらも、情報の濃さはピカイチ。

永久機関の名のとおり、ひたすらに永久コンボが集められている。どういったものが掲載されているかは、是非とも自分の目で確認し、その充実ぶりに驚いてほしい。

取り扱うゲームは大手二社が中心。サイト内の文字情報によるコンテンツだけでなく、掲示板での情報交換やムービーにも取り組んでいる。

永久コンボの紹介の意図は「永久コンボを知っているか否かで勝負が決まってしまうというのは問題がある。万人に知ってもらうことで抑止力とするため」とは、管理人の弁。

今後の充実が期待できる、目が離せないサイトだ。

提供される情報は「実用的」

サイト管理人 茶魔

茶魔（10代）を管理人とし、MANEATERとASSAMの3人で運営している。

秘密

永久コンボオンリーのページということで、当初は身内の集まるところでしたが、だんだん口コミで広がったみたいです。

永久コンボの情報を外国の方から教えてもらったこともあって、嬉しかったです。

ただし、ハメや永久コンボは、対戦というコミュニケーションの否定と考えています。

SGC-ぼけもん本舗1号館-

http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkaat108/

2D格闘ゲームの永久コンボとバグ技集のページ

ちょっと縦長なのでスクロールしよう（かわいいリムルルもいるし）。

バグ技、永久コンボなどの情報をガッチリフォローする「ぼけもん本舗」。1号館、2号館と分かれているが、最新情報が満載で、更新があるのは1号館の「ゲーム館」のほう。超絶技やバグ技などの強力コンテンツは、メールや掲示板からピックアップされたホットなネタで日夜増強中だ。サイト内には、確かに商業誌では掲載できない情報がいっぱい!!

いっぽう「普通の攻略」にも手を伸ばそうと準備中で、格ゲー攻略定番サイト「やるなら極めろ！」とのクロスオーバーな活動も開始するなど、パワーアップは止まるところを知らない。ブックマーク追加確定だ。

こんなカンジで掲載されています。

サイト管理人 ぼけもん（中村）

ゲームやったりMIDI打ち込んだりネットやったりしている大学生。

「インターネットをし始めた時から、雑誌に載らないゲーム情報のページを作ってやる！」っていう気持ちで始めたら、いつの間にか今のぼけもん本舗になってました(笑)。

なお、ページの運営は私だけでなく、SGCぼけもん本舗1号館へ情報を提供して下さっているみなさまとの全員で行なっていると考えています。

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

今回のTIPsは前回のメールマガジンをさらに活用していただくために、メール関連のツールをご紹介します。

MailExp

http://www.digico-m.com/shin1/

メーラーを乗り換えようと思い立ったとき問題になるのは、これまで蓄えたメールをどうするかということでしょう。ここで紹介するMailExpは、メールデータやアドレスを、各メーラー用に変換するツールで、これさえあれば、乗り換え問題は万事解決です。対応するメーラーは、OutlookExpress、Becky!、AL-Mail、PostPet、Netscape、他多数。MailExpを使えば、メーラーを乗り換えた直後でも、過去に受信したメールを読んだり返信が作れたりします。メーラーの乗り換えを考えている人は、おひとついかが？

MailExpサポートページ
http://www.digico-m.com/shin1/

MailKanjiFixer

http://www.vcnet.com/hide/

メールを読んでいて、時々ワケのわからない文字列に遭遇したことはないでしょうか。表示方法とメールの漢字コードが異なっていることが、その一因と考えられます。それを表示する漢字コードで統一するツールです。

最近のメーラーは賢くて、受信時に漢字コードの変換を行なってくれるものもあります。しかし、それでも全部が変換できるわけではありませんので、こういった漢字コード変換ツールも常備しておくといいでしょう。

メール関連ツールとしては他にも、メール到着を監視するメールチェッカー（メールをダウンロードしないので、負荷が軽い）、ポスペと一般メーラーの共存化ツールなど、メールを使っているときに漠然と感じている不満を補完する便利なものが多数存在します。現在の環境に甘んじないで、フリーウェアやシェアウェアを取り扱うサイトを向上心を持って泳いで、色々なツールを試して、より快適な環境を作りましょう。

ということで、2号連続でのメール関連のTIPsでした。インターネットメールは、コミュニケーションツールの要。バッチリと押さえておくと色々な場面で吉でしょう。

MailKanjiFixerサポートページ
http://www.vcnet.com/hide/

ゲー事典 今回のテーマは、ゲームの永遠のテーマでもあると思います。ということで、あちこちのホームページに問い合わせさせていただきました。取材をお願いしたのに掲載できなかったところは、ARCADIA on WEBで掲載しますのでそちらもチェックしてくださいね。ところで、私は永久コンボは一人用では試しますが、対戦では禁じて遊んでいます。でわ。

ROUND 4
GRAVEYARD

ゲームセンターよく見る伝

担当：福田 柵太郎

お題：マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

『ごんべえのあいむそ～り～』そして家庭用では『スペースチャンネル5』など、セガのゲームにはマイケル似のキャラが出演することが多い（ジョイポリスにも本物来たしね）。そんなセガが世界に誇るマイケルゲー、それが『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー』。マイケルが歌い踊り、そしてトランスフォームするぞ！

ホーウホー（コイン投入時）

星の使者マイケル見参！

ＴＤＬからキャプテンＥＯ（マイケル・ジャクソンが主演する３Ｄアトラクションムービー）が消えて、「パラパラミッキーなんてやってる場合じゃねえ、フーズバッ！」とお思いのＭＪファンの皆様、そのフラストレーションをこのゲームにぶつけてみないか？　アーケード版『マイケルジャクソンズムーンウォーカー』にだ！　コインを入れればホーホーしゃべるぞ！

まず設定がいかにもスーパースター然としていてナイス。ミュージシャンのマイケルは仮の姿、彼こそが地球を悪の手から救うべく銀河系に派遣されて宇宙刑事、もとい愛の使者だったのだ。行け！　マイケル・ジャクソン！　ミスター・ビックにさらわれたチビッコたちをムーンウォークとダンスで救いだせ！　ダ、ダンスですか？

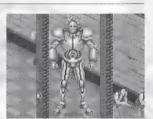
攻撃方法はコスモパッワー放電（マイケルは打撃系暴力を好まないのだ！）、ボタンを押しっぱなしにすることでマイケル様がムーンウォークを始める（気合い溜め）などマイケルーZM炸裂。特筆すべきはシューティングのボムに相当するダンスマジック。これを発動すると、画面上の敵がマイケル様のバックダンサーとして踊り狂ったのちに昇天するのだ！

お猿のバブルス君に触るとマイケルはロボットにトランスフォーム、腕からレーザー、溜め撃ちでミッソーが発射できるというウォーマッシーンになるのだ。さきほどマイケル先生は暴力を好まないと書きましたが、重機はありなのです。

各ステージのＢＧＭには当然マイケル様のヒットナンバーが使用されている。『ＢＡＤ』、『ＳＭＯＯＴＨ ＣＲＩＭＩＮＡＬ』、『ＢＥＡＴ ＩＴ』……ＥＤは『ＢＩＬＬＩＥ ＪＥＡＮ』という渋い選曲だぜジャネット。でも、４面の敵はゾンビなので『スリラー』かと思いきや『ＡＮＯＴＨＥＲ ＰＡＲＴ ＯＦ ＭＥ』な、なんで？　アァオ！

エンディングに「ＧＡＭＥ ＣＯＮＣＥＰＴ＆ＤＥＳＩＧＮ ＭＩＣＨＡＥＬ ＪＡＣＫＳＯＮ」と流れるのだが、それってマイケル様が「僕のダンスで敵が全滅するようにしてくれ」とか意見出しをしたのだろうか……。謎。

チルドレンをさらわれ怒心頭のマイケル。いい顔してるなあ。

ボタンを押し続けるとムーンウォークするM.J。新宿の動く歩道で真似るべし。

猿のバブルス君を取るとロボットに変身…。なんでやねん（マッスル北裏風）！

必見！ダンスマジック！

説明しよう！　マイケルはコスモパワーを解放することで、敵をダンスに巻き込み平和的に勝つことができるのだ！

アルカディア相談室

アルカディア編集部[illegible]ゲームコーナーのレバーやボタン音が発する[illegible]音に、周辺部署から苦情が殺到。読者の英知がアルカディアを救う！

アルカディア編集部が騒音に困っている（編注：正確には周りの部署が[illegible]とのことですが、私なりに打開策を考えました。その方法は『編集部内を真空にする』という方法！

真空中なら音は完全に聞こえませんので、真剣に仕事に打ち込めます。さらに空気がないので苦しいと思う前に体が破裂してなかなか楽に死ねます。どうでしょうか？

（北海道　GN999君）

[illegible]シューティングの「宇宙空間で爆発音がするのは変」と同じ理論か。編集部的にはアシュラバ巻頭二十頁大掲載の大望を果たすまで集団自決するわけにはいかない。五カパス当たり。

指先プレイというのはどうでしょうか。レバーの球の部分を２～５本の指で持つ。「何かに目覚めそう」な集中力が必要ですが。

（山形県　ガブリエル田中さん）

[illegible]精神重圧で死にそう。助けてストレスバスターズ！

MICHAEL JACKSON アイキャッチ集

HELP ME!　GET'EM　DEAD OR ALIVE!!　I'M BIG THE RULER!　WHOOM!

マイコー７変化

■のバブルス君を取るとロボットに変身するおちゃめなマイケル様ですが、氏のビデオクリップ内においても気前よく変身してくれます。車、ロボット（スムーズクリミナルより）、狼（スリラー）、黒ヒョウ（ブラックオアホワイト）などなど。これだけバリエーションがあるのだから、エンディングでいきなり戦闘機に変身するのも至極当然というわけですね（それでも唐突すぎるけど）。

コラム

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第6回

「銃狙撃」

唐突だが、今月のお題は「ガンシューティング」なのである。最近は『ゴルゴ13』とか『サイレントスコープ』の続編も予定されているし、わし的には割と注目度の高いジャンルではないかと勝手に考えていたりするのだな。

思い起こせば幾年月……僕が初めて購入した家庭用ゲーム機には、デフォルトで光線銃、今で言うところの「ガンコントローラー」が付属していた。言っておくけど家庭用ゲーム機と言っても『メガドライブ』とか『PCエンジン』じゃない。ましてや『ファミコン』や『カセットビジョン』ですらない。今となっては商品名もようとして知れぬ、怪しげなハードだったのだ。通販で買ったしな。それくらいガンシューはテレビゲームとは切っても切れぬ仲なのである。

もっとも買ったのは「ブロック崩し」以前である。画面の中を流れる四角い固まり（もちろん白黒画面だ！）をライフル型のガンコンで撃っていくのだが、これがまた結構遊べた。ソフトは皆、本体に内蔵だったのであるが、その中で一番、遊んだんじゃないかな？ チープな画面とは異なり、軽いプラスチック製とはいえ、黒いガンコンは割とリアルな作りだったせいもあるのかもしれない。あの時代でも、「狙撃手」気分はそれなりに満喫できた。

この流れはある意味、今でも変わらないのではないかな。ゲーセンに行き、筐体に取り付けられたガンを握り、トリガーに指を掛けるとその瞬間から『ふふふ、俺はデューク東郷』とかなりきれるのである。しかし、なりきるのにも流行があるようで、冷戦真っ只中『ランボー』や『コマンドー』等がヒットしていた頃には、『オペレーションウルフ』のようなタフな特殊部隊隊員としてマシンガン一丁で敵陣に乗り込んでみたり、ホラーブームの時はハンドガン一丁でゾンビの群れに立ち向かったり、最近では国際テロ組織にライフル一丁で立ち向かったりと……。こうしてみると銃の種類は変われど、一丁で立ち向かうのは昔から変わらないな（はっ、ひょっとしてパンツと関係が!?）。

しかし『LAマシンガンズ』のように二丁とはいうものの、撃ちまくりリロードなしの重機関銃というのもあるしなぁ。まっ、ともあれは巨大ロボットまで出てくるから、それでもいいのか。しかし一番の強敵は、やはり人質の大統領だろう（笑）。それと一人で2P同時。香港映画のように二丁拳銃、シュワちゃんのように両脇にサブマシンガンというのもゲーセンの花ですな。『バーチャコップ』で器用に二丁拳銃を操る人を見た記憶があるぞ。

単純明快さが売りだったガンシューだけど、最近は「避け」が入った『タイムクライシス』とか、スコープを覗き込む『サイレントスコープ』など色々と趣向を凝らした内容が増えてきたようだ。ポリゴン化、2P同時など色々と時代に合わせて進化してきたガンシューだけど、最近はジャンルに合わせた進化が取り入れられるようになったみたいだ。そんなわけで、『サイレントスコープ2』を始めとしたこのジャンルは期待大なのである。

追伸……いづな先生、7月号はドリルなお話にならなくて申しわけありませんでした（笑）。

庄司 卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）。
ホームページ「庄司卓完全攻略本」：http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコンのゲーム）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。私信：今回、仕上げに協力してくれた、ありがとう。

遠藤沖人より一言……今年に入ってから無理をして高価なデジカメを購入し、港のドックや工業地帯などのインダストリアルな写真を撮り集めています。どこか遠出らしいものの写真を取りにいきたいこの頃。でも思えば、もう梅雨の季節なんですよね。今年の夏こそは海に行きたいです……とまぁ、あたりさわりのない近況でした。

遠藤沖人
（ホームページ：http://www3.cds.ne.jp/~okito）

Pandora Charatte 水
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「水」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

星樹
（ホームページ：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/7531/）

星樹より一言……こんにちわ!! ゲームに手を出し始めてまだ日が浅いのにも、このような仕事を下さるなんて不思議な世の中……（笑）。其外でゲーム三昧いケド、三家でゲームじゃって〜〜。「エターナル・アルカディア2」（DC/セガ・イラスト星樹）もヨロシク!! 夏コミでスペースで原画展やれたらと思ってます。11日P-01b「PRANK」おいでませ。

■水死した動物の骸骨を宿にした怪物。1つの亡骸に止まりはせず気分で取り変えたりする辺りヤドカリの様かも…。形も様々で骸骨に己の好みの形をして取り付くので人間タイプも有。亡骸にしか取り付けないのでたまに生きている者も襲って宿にしたりする。古沼に多く棲息。
（本体は実は細菌とかね）

世界怪物図鑑より。みたいな〜（笑）

次号予告 次号、いづなよしつね先生&つぶらひでとも先生登場予定！ テーマは「オバケ」

猛者通信

ぽペソ

発行　2000年6月30日

第六号

ジ☆ダッソセ
（C・LAN&巴渕健康）

いよいよ夏てんこ盛りの梅雨吹っ飛ばしはC＋Dの季節に差し掛かる夕べにはJAFがよく似合う。そんな最中に死の街を闊歩することが無上の喜びなので〜す。

登場人物紹介

マサル C・LAN

チキンマサラ[illegible]根がかり釣法で40U[illegible]出す。魚が掛かっても[illegible]10秒以上[illegible]ことはザラ[illegible]ク。

ケシ [illegible]ken

[illegible]メガネっ娘を[illegible]の土産に[illegible]を本懐とする[illegible]ライター。[illegible]ザブソリアンDYNAMITEを持ち帰り、[illegible]ほかの[illegible]ティーに揶[illegible]された。

イタケル [illegible]

イタキ、タキョ[illegible]で親しまれぬ当コーナー担当編集。スーパーコンボは舎人乱舞だがバランが多く、ノズブレ空回りの雰囲気も多し。

ゲムっ子倶楽部　第六回

メディアージュ 夏の陣

君は知るか!?[illegible]場に敢然と屹立す[illegible]超大型合体変形[illegible]アミューズメントスペースの勇姿を[illegible]今回は、メディアージュ[illegible]隠され[illegible]謎に挑んじゃうゾーっと。

ノズブレイジングトルネード

C・LAN（以下ワッフル） ムハァ〜ふんぬぐるるるる！

渕健（以下大佐） ど、どうしたんですかまさ兄ィ!?　キタキ○ネ物語で爆殺される寸前のキタキツネよろしく、いやさ激流を流され滝壷に飲まれる寸前のチャトラソよろしく切羽詰った顔をして!?

ワッフル ……っていうかさ〜（気だるくかつ反社会的に©RED）、我らって、いつまでも駄菓子屋ゲーセンでたむろってる場合じゃないって言うかさ〜。そろそろ駄菓子屋ゲセを卒業していいころだと思うんだが、そこんところどうかね君。

大佐 お、奇遇ですね。僕ももう30歳が目の前だってのに、いつまでも駄菓セル最高！とか吠えてるバヤイじゃねえぇぇ、と夜な夜な思ってたところですよ。

ワッフル そ〜じゃろう〜そ〜じゃろう〜。

（ここで唐突かつ4ヶ月ぶりにモセル担当編集のイタキョー以下キョーが登場）

キョー ならば貴様ら、ここに行ってみるかコラ。

大佐 ん？　なんスか？　この『メディアージュ』って？

キョー これはだな、天下のソニーが今年の4月にお台場にブッ建てた総合アミューズメントパークだ。

13スクリーンの複合映画館すなわちマルチプレックスシネマを始めとして、5つのアトラクション、27のカフェレストランを内包した近未来っ子御用達の次世代型遊戯施設といったところか。

ワッフル コレと我らの「脱・駄菓子屋ゲーセン」はどう関係し、話はいかなる展開を見せるのかねアアン？

キョー 聞いた話だとさー、このアトラクション施設の中に、とってもナナナナァウな作りのゲーセンがあるらしいんだよ。まぁ、ぶっちゃげた話、お前らそこに取材に行けやコラ。SNKG（そなかじ）。

ワッフル ほほふむ。それは願ったり叶ったり。最新型のゲーセンにうつつを抜かし、しこたまモダンなゲーマーになってみようではないか君。

カモン、ワナベェ！

大佐 イヤッハァ〜！

東テレ営業中

ワッフル スんなわけで、新木場から臨海副都心線にて電動轍引きずること10分……メディアージュの最寄駅・東京テレポートいわば東テレに来た我らであるが、駅前は思ったよりもカンサーンとしているといった感じか。どことなくエンブレがある三軒茶屋に似てないかね。

キョー 似てねェよ。

大佐 スススンげぇ〜。フジテレビがあるっスよフジテレビが！　「フ・ジ・テレ・彼岸！」って奴ですよね！

キョー 言ってねェよ。

ワッフル では、駄菓子屋の匂いを微塵も感じさせないこ洒落たゲーマー然として、メディアージュに乗りこんでみるかね。いざ尋常に！

メディアージュに乗りこむダップセ2鬼。脱・駄菓子屋の意気込みがひしひしと感じられる。

キョー ほう。中は予想以上に広いな。天井も高くて通路も広い。内装も上品だ。

大佐 つーか、近未来っスよサイベルっスよ！　思わずブラジルとかタイレル社とかいう単語が頭をよぎりますな！

ワッフル ムス。我も浦安とかゴヨーク社という単語が頭をヨギベアっぺれ〜。

キョー ……サイバーでもなんでもねぇじゃん、それ。

ワッフル で、キョー様、その問題の未来派ゲーセンはどこにあるのかね。

キョー ココの5階にある「エアタイトガレージ」っつー名前のフロアがソレだ。

大佐 ヘッ！　気取ってやがらぁ。いーけすかねぇや〜（鼻をこすりつつ昭和クソガキテイストで）。

ワッフル おいおいケソや、君はまだ駄菓子屋根性が抜けていないようだね。所々に昭和の匂いをプソリプソリと漂わすようでは、アーバンなゲーマーには、あそれ、な〜れねぇぇぞぉぉ〜。

大佐 ヤー（敬礼）。

キョー えーと、このアトラクションは、フランスイラスト界のカリスマ、ジャン・ジロー・メビウスが総合デザインを手掛けているんだと。フィフス・エレメントの美術設定や、パンツァードラグーンのパッケージを描いてた人でもあるな。

ワッフル ほう。ジロー、なかなか頑張ってるな。

キョー メビウスって言えよ。

大佐 じゃあ足取りも軽く、ムヒョップとばかりにエアガレに闖入してみますか。

キョー 略すなって。ちなみに、入場料は￥800（自腹）だぞ。

ペネトレイション鉄の掟

ワッフル ぐ、ぐあぁぁぁ！

大佐 ぬ、ぬはぁァア！

ワッフル ふ、ふぬあぁぁ！

大佐 は、はわわわ〜！

キョー ……いいから先に進めろよ。

大佐 ちゅーか、実際凄いですね、ここ。天井や壁はともかく、筐体から両替機まで、全てがサイバネイションしてるじゃないスか！

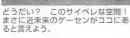
ワッフル ムス。街中にあるおしゃれ系ゲーセンに毛の生えた程度であろうフェフェフェ、とタカをくくっておったが、こーりゃなかなかどうして予想以上じゃわい、と深く頭を垂れる今日この頃といったところか。

キョー 確かに、この内装には目を見張るものがあらあな。

大佐 っていうか、僕、ここに住みたいっスよ！　家賃はいくらか聞いてきますね。

キョー 待てい！

どうだい？　このサイベレな空間！　まさに近未来のゲーセンがココにあると言えよう。

従来のビデオゲームも完備。ちなみにMr.ドリラーは1プレイ￥200とブルジョワ設定。

ワッフル ふむ。従来のヴィデオゲームに加え、エアタイトガレージならではのオリジ

猛者語録 今回モセル共がお世話になった『メディアージュ』への交通機関を教えちゃうぞ。ゆりかもめ「台場駅」徒歩3分、同「お台場海浜公園」徒歩3分、都バス「フジテレビ前」徒歩2分、臨海副都心線「東京テレポート駅」徒歩6分。問い合わせ先は03-5531-7800（代表）だ。みんなもサイバー気分を満喫して欲しいって言うか〜！（ニセJK3号）

ナルゲームも置いてあるのか。
キョー　オリジナルゲームは3つだな。
　参加者が4つのチームに分かれ、最大32人までの同時プレイが楽しめる3Dシューティングゲーム「クアテルニア」（プレイ料金タダ）。
　実在する町並みや遺跡の中、ジャングルの中をレーンに見たててヴァーチャルボウリングを楽しむ「サイバーボウル」（1プレイ¥800）。
　二人乗りのバトルポッドを操作して、最大35台まで同時に戦闘できる通信対戦型ライドシミュレーション「バッドランズ」（1プレイ¥500）。
　……とまぁ、この3つがエアタイトガレージオリジナルのゲームだ。
　プレイ前には、自分の顔写真やら名前などの情報を「ログインステーション」っつーコンピュータに登録するっつー仕組みらしいな。
ワッフル　ホムス。それでは、プレイ料金が入場料に含まれておるゆえ閉店時間までがっつりとプレイし放題という「クアテルニア」から、ちょいと捻ってやるか。

これが「クアテルニア」の世界。幻想的でっしゃろそうでっしゃろ。操作やルールも比較的簡単と言えよう。

大佐　いわゆるクエイクタイプの3D視点シューティングですな。1本の操縦桿と、それにについている2種類のショットボタンを駆使して激戦を勝ちぬけって感じですか～。
ワッフル　4つのワールドに分かれたフィールド上にある、自軍以外の「オーブ」を壊せば勝ちになるのか。何とも単純明快よの。
大佐　あ、やられちゃった。画面には僕を殺ったOLらしきおねーさんのこ憎たらしい顔が表示されてますよ。
キョー　ファンカードに個人データを登録しておけば、そなかじでゲーム中に個人データが表示されるらしいな。
ワッフル　アイテムや特殊操作も無いし、バーチャロンやクエイク、アウトトリガーを深くたしなむ輩には物足りないかもしれんが、一般ピーポーがサラリと遊ぶぶんには過不足ない作りといえよう。

最大32人まで同時に遊べるので、大家族でも問題ない。一族郎党全て召集して遊ぶのもまた良し。

脳天ストライケル

キョー　ここがバーチャボウリングの「サイバーボウル」だ。そこにあろう、巨大トラックボールをンガググと回して街中や船上でボウリングを楽しむゲームだ。ちゃきちゃき始めろよコラ。
ワッフル　こ、これは！　いかにも我が幼少時代に夢見た、あそれ「未来のゲーム」然としておる一品ではなからんて。さ～っあそく、あこりゃやったるで～。
大佐　ステージは東京。車がじゃまでなかなか思い通りに転がせてないようで、あ、まさ～る、それはスピーデルを出しすぎ……。
（どんがらがっしゃ～んポロソストトン！）
ワッフル　げぐぐ、地下鉄の昇降口にスッポリ吸い込まれおった。なかなか思い通りに動かんもんだな。トラポキが超重く、ちーとばかし臨場感の度が過ぎるやも知れぬ。
大佐　夢と現実の残酷なまでの明確な違いを思い知らされたとゆ～、あカンジですか～（ヒコイ風）。
ワッフル　だがま、多人数でワイワイやるぶんには手軽でイカジ～ルなゲムじゃろうてフェフェフェ。靴を借りる必要もないしな。
キョー　次だ次！

巨大なボールが街中を疾走するさまに、おにいさんも仰天。ちょっと表情作り過ぎな気もするが、これも仕事。

キョー　これが最終種目のバッドランズだな。35台ものバトルポッドに2人1組で乗り込み、互いに打ち合ってポイントを競う通信対戦型ライドシミュレーションと銘打たれているな。ガンナーとパイロットに分かれてそれぞれの任務を全うせいや。
大佐　よーし、いっちょエアガレっ子たちに、我々のバッランの腕前を見せつけてやりやしょうやシュシュッ（シャドーボクシング）。かかってこいやシャッハ！　ハイ！
ワッフル　その前に見たまえ君。今はド平日の昼間という現実を忘れてはいまいか？　客は我々しかいねえっぺれ～。
大佐　……。ま、その、とりあえずやってみましょうか。
（5分後）
ワッフル&大佐　すひぁ～（脱力）。
キョー　外からポッドを見ていたが、この世のものとは思えぬほどの揺れだったな。どうだい感想は？
ワッフル　連射のしすぎで手が疲れたさなぁ。敵ポッドの当たり判定が小さかった。
大佐　外周を回って各個撃破していけば効率がいいっすよ。これで全一見えました。
キョー　やんちゃな感想あーりがたう（ガルフォード風）！　アルカ編集部員らしいが、もそっとマシな感想はないのかいコラあぁん？

戦い終わって～神々の黄昏～

ドーム状のフィールドに放り込まれた、ポッデル同士のバトルロイヤル。燃えるっしゅ。

ワッフル　いや～久々に堪能したわい。……ってどうしたねケソや、そんな蒼冷めた顔をして。
大佐　……遊ぶのにうつつをぬかしていてすっかり忘れてたんですが、今しがた財布の中を覗いて見ると、500円しか入ってなかったんですよ。これじゃ帰れないっスよ野宿っスよシクシク。
キョー　見境なく金使うからだよ。しょーがねーなー。俺が少し貸して（利子1時間50円）……ってウオオオ！　俺の財布にも50円しか入ってねぇ！
ワッフル　フェフェフェ。まったく世話のやける奴らじゃのう。ここは我が融資して……ってハウァア！　我の財布には5円しか入って、あ、いねい！　三茶のバスケル（Basskey=釣り具屋）にてワームを購入し過ぎたわい。
大佐　駄菓子屋感覚で金を使い過ぎたのが失敗でしたね。
ワッフル　そうさな。ここでは1プレイのケタが一つ違うからのう。
大佐　こうやって考えると、駄菓子屋はリーズナブルにゲーム生活を満喫するにはうってつけな場所だったんですね。
ワッフル　かような大型アミューズメントスペースも良いのだが、駄菓子屋には駄菓子屋の良さもあると、まぁそんなところかな。
大佐　やっぱ、駄菓子屋はやめられねぇっス！
キョー　やめられないのはいいけどさ、コレからどーやって帰るの、俺ら？
ワッフル・大佐　あ……。
（つづく）

※今月の「ミゲー」、「SHO様NOW!!」は、作者急病（仮病）のためお休みさせていただきます。読者の皆様および山岸さんには御迷惑をおかけします。

ジ☆ダップセの
滅殺 新作メッタ斬り!!
第6回 パンチマニア北斗の拳（コナミ）

　さて、めでたく第6回を迎えた当コーナー。新作を粉微塵に斬り散らかし、巻き込み粉砕、しかるのち圧搾して保存しようと試みている。
　さて今回、天下の音ゲッシュメーカー、コナミがリリースしてすでに久しいものの、街の荒くれものたちに評判のパンチマニア北斗の拳を切り裂きジャックよろしくスライスしていこう。
　やっぱりこのゲームの魅力は、原作アニメを忠実に再現、入力デバイスをうまく臨場感と迫力に転じることに成功している。テーマの選択と作りのうまさ、これこそがホクテルの勝因といえるだろう。……と、微妙に客観的な視点で書いてみることもたまにはあらあな。
　『パンチマニア』の名を冠し、デカメのゲーセンでは人気も高いことから、このシリーズは以後続々登場していくと考えられる。往年のジャンプアニメが妥当な線か？ ともあれ古来から伝わる伝統のゲーム"モグラたたき"を一子相伝暗殺拳伝承機にまで高めた功績はともかく、非常にうまいところを攻めてきやがったぜコリャ、と一同舌を巻くばかりだ。
　とりあえず、ケンシロウと化して歴代の名キャラたちとの熱い戦いを再現できる北斗の拳、やってみぃと皆に勧めてみたいところだが、
アミバにぼろくそにされるのは納得いかねっす（個人的に）!!

INFORMATION
募集（據）！……猛者通信では、比較的色々なことを募集しています。ちなみに、今月からひっそりとEメール投稿の宛先が変わったので注意して下さい。宛先は……
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部 猛者通信係　Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com

VGMの新譜リリース情報はここでチェック！！

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

今回は、アーケードタイトルが少ないので、コンシューマから声優さんまで、幅広く掲載してみたんだけど、タイトル数が多い多い。アーケードVGMもこんな感じで盛り上がってくれないかなあ。話はまったく変わるけど、『モンスターファーム2』サントラアルバムの、限定じゃない本編の方のCDからは、いったい何が生まれるのだろうかと変なところに興味津々。

-DRAMA SERIES- リトルプリンセス マール王国の人形姫2ドラマCD

SCITRON DISCS/SCDC-00030

2000年7月19日発売　¥2,940（税込）

①第1話『いきなり発覚、大問題！』②第2話『ただいま助っ人募集中』③第3話『人形は見ていた？』④第4話『交渉とノートの行方』⑤第5話『魔界で大捜索！』⑥第6話『約束の日』⑦『マージョリー一家の裏ドラナイト』　全7曲

ゲームって、終わったあと寂しいよね

冒険を終えて平穏な生活に戻ったゲーム終了後の話として構成されたボイスドラマ。日常生活でも、クルルのまわりでは、相変わらず賑やかな騒ぎがたくさん。出演は川村万梨阿、三石琴乃、他多数。

-DRAMA SERIES-NEO-GEO DJ Station in ゲムドラナイト

SCITRON DISCS/SCDC-00029

2000年7月19日発売　¥2,940（税込）

①第1話『狙われたアイドル』②第2話A『李香緋がんばる』③第2話B『恐怖の臨海合宿!!』④第3話A『ドラゴンプロ、勝利へのカウントダウン！』⑤第3話B『離天宮異聞録』⑥第4話A『ドリーマーズ』⑦第4話B『呪われた血の宿命』⑧キャストロール　全8曲

SNKキャラクターたちが大活躍

TBSラジオ『子安、氷上ゲムドラナイト』で流されていたドラマに、未放送のシナリオを加えたドラマCD。配役は、パーソナリティーの二人に加え、皐月真美や石井康嗣など豪華な顔ぶれだ。

THE VERY BEST OF Mar. GAME MUSIC II' 黎明記

ZUNTATA RECORDS/ZTTL-0053

発売中　¥2,600（税込）

S. S. B. M. ジャンケンメダル、原始人ボコンボ、変身願望シミュレーション "Cinderella Magic"、Recal Horn、X-55、GAMERA 2000、from private demo tape、サイキックフォース パズル対戦、サイキックフォース2012 arrange sound tracks、DARIUS THE OMNIBUS 世代、NIGHT STRIKER　より、全35曲

懐かしい人も、そうでない人も

ZUNTATAに所属するアーティストたちの軌跡を収めた、コンポーザー別アルバム『Mar.』編。限りなく当時のままの音源を収録したこのアルバムは、作曲者の歴史の集大成といっていいだろう。

-GIRLS COLLECTION- ハッピィサルベージ サウンドトラック

SCITRON DISCS/SCDC-00025

発売中　¥2,940（税込）

①アクアマリンの記憶　唄：増田　ゆき②メドレー～ハッピィサルベージ～③サルベージ・イン・ザ・ライト～Arrange Version～④ポップス～Arrange Version～⑤ジーン博士のテーマ～Arrange Version～⑥キャプテンモンドのテーマ～Arrange Version～⑦波音の彼方～ミランダのテーマ～唄：氷上　恭子⑧ハルクイン音頭　唄：小島　幸子⑨未来～Be Happy～（Short Version）唄：シフォン　他、全19曲

旬なスタッフが制作するとやっぱ違うね

『センチメンタルグラフティ』の大倉らいた氏が脚本。『ブギーポップ』シリーズのイラストの緒方剛志氏がキャラデザを担当している、PS用ソフトのサントラ。大貫健一氏によるジャケットも注目。

ハンター×ハンター ビデオVol.1

マーベラスエンターテイメント/VCZM02494

2000年7月21日発売　¥3,990（税込）

第1話『旅行く少年×風の音を残して』、第2話『出会い×とまどい×出航』、第3話『プライド×荒海×決闘』、第3話『選択×近道×まわり道』　全4話

TVアニメ版ビデオ発売

レンタル開始以降、待望されていたビデオの発売が決定した。第1巻には、1～4話が収録され、初回特典としてレンタルビデオ描き下ろしイラストのトレカが付く。以降も毎月リリース予定だ。

マリオネットカンパニー2 Chu! オリジナルサウンドトラックぷらす

コナミミュージック/KMCA-64

2000年7月26日発売　¥2,243（税込）

①「オープニング」ときめきが加速する。②「M19スタート画面」甘イ記憶，③「M07みかん」みかん～君は僕の宝物～④「M20喜々」スキップしたくなるような朝に。⑤「M18お好み焼き屋」楽しくなければ食事じゃない、おいしくなければ食べられない。⑥「M17コミュニケーション」マスター、おはなししよっ。⑦「M10ななみ」ななみ～わたしを分かってくれた人～⑧「M16コンストラクション」スリリング・ショット⑨「M25決意」静かな月の出た夜に。⑩「M26のんびり」光のどけき初夏の日に，　ほか、全56曲

コナミレーベルの新シリーズ『Prime Box』シリーズ第1弾

アルバムタイトルの前作の全曲に加え、前作の全BGM、さらにマイクロキャビンホームページで放送されていた『マリカン ラジオネットカンパニー』だけで使用されていたレアなBGMも収録。

砂のエンブレイス オリジナルサウンドトラック

WAKE UP/KWCD-2005

2000年7月27日発売　¥2,940（税込）

①砂のエンブレイス②ピュア・ネーブル③クローフ王の財宝④死神⑤仮設街⑥二人の旅⑧失われし聖域⑨聖木マニアリ⑩地下の住人達⑪ダンジョン⑫いばらの道⑬悪しき心より生まれし者⑭幸せの集まる場所⑮重き思念の集まる場所⑯水が欲しい…⑰楽しいひととき2孤独の夜3インフィニティ・ラブ4ゲームオーバー　ほか、全24曲

同日発売のゲームと一緒に買おう

ファンタジー世界ネバーランドを舞台にしたPS用RPGのサントラ。ゲーム中に流れるBGMのほか、新人アイドル岡本ひかりが歌う主題歌『魔女かもしれない』も収録。CDはハイブリッド仕様だ。

エアロダンシングF オリジナルサウンドトラック

WAKE UP/KWCD-2003

2000年7月21日発売　¥2,625（税込）

①Mission of Survival②My New Career③Destination Anywhere④Briefing⑤Cut to the Chase⑥Life's Not a Race⑦Airfield Dilemma⑧Solemn Mass⑨Livin'&Rockin'⑩No Way Out⑪The Chosen One⑫Private Heaven⑬Savior Reborn⑭A Lullaby for You Remains⑮Mission of Survival inst ver.⑯Savior Reborn inst ver.⑰The Chosen One inst ver.　全17曲

大空飛ぶのって爽快

DC版が絶賛発売中の、ドッグファイトシミュレーションのサントラ。ゲームタイトルに『ダンス』と入っているように、フライトシミュレーションってリズムが重要だと思うのよ。

アーケードのタイトルがない！　コンシューマの方でゲームのタイトルは出てるけれど、やっぱりアーケードのタイトルがないというのは寂しい限り。ゲームの方は、夏にいろいろと出てくるので、CDの方も頑張ってほしいところだね。そんなわけで、左のアンケートを実施してみちゃうわけだ。投稿よろしく！

7月リリース予定の先取り情報

桑島法子/realigi

コナミミュージック/KMCA-63

2000.7.26/¥3,059（税込）

タイトルを超えたベストアルバム

『機動戦艦ナデシコ』のミスマル・ユリカ役や『神風怪盗ジャンヌ』のジャンヌ役ほか、様々な役を演じてきた桑島法子が、今までに歌った多数のキャラクターソングの中から、彼女自身が厳選した楽曲を収めたベストアルバムの発売が決定。また、彼女がパーソナリティを勤めるラジオ番組「CLUB db」の、OP&EDテーマもボーナストラックとして収録されている。

モンスターファーム2オリジナルサウンドトラック

WAKE UP/KWCD-1005

2000.7.27/¥2,940（税込）

初回特典CDでレアモンスターゲット

音楽CDなどを読み込むことによって様々なモンスターを誕生させるという、斬新なシステムを持つゲームのサントラだけに、このCDの初回限定特典の、モンスターファームシリーズ曲のメドレーを収録したシングルから、幻のレアモンスター「キンゾー」が誕生するという心憎い仕掛けがされているのだ。コンプリート目指すなら買い逃さないように！

●6月～8月　CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典
2000.6.21	セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1	SCITRON DISCS	SCDC-00024	¥2,100（税込）	
2000.6.21	THE KING OF FIGHTERS best arrange collection～SINCE 94 TO 00～	SCITRON DISCS	SCDC-00014	¥2,940（税込）	
2000.6.21	スペーストラベラーズ　THE ANIMATION	SCITRON DISCS	SCDC-00026	¥2,940（税込）	
2000.6.21	ハッピィサルベージ サウンドトラック	SCITRON DISCS	SCDC-00025	¥2,940（税込）	
2000.6.21	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.3 [illegible]	SCITRON DISCS	SCDC-00022	¥1,890（税込）	
2000.6.21	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.4 余裕でいこう♪ [illegible]	SCITRON DISCS	SCDC-00023	¥1,890（税込）	
2000.6.21	サクラ大戦[illegible]ドラマCDシリーズサウンドトラック [illegible]	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80036	¥3,150（税込）	抽選で当たるシリーズ全巻購入特典あり
2000.6.21	HUNTER×HUNTERキャラクターIN CDシリーズVol.3ヒソカ	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80037	¥2,730（税込）	ジャケットサイズ・オリジナルステッカー
2000.6.21	THE VERY BEST OF Mr. GAME MUSIC II　黎明期	ZUNTATA RECORDS	ZTTL-0053	¥2,600（税込）	
2000.6.21	MOZART THE REMIX	コナミミュージック	KMCX-1	¥2,447（税込）	
2000.6.21	ELDER GATE Original Soundtrack	コナミミュージック	KMCA-61	¥2,243（税込）	
2000.6.21	pop'n music 4 arcade originals	コナミミュージック	KMCA-62	¥2,243（税込）	
2000.7.19	リトルプリンセス マール王国の人形姫2ドラマCD	SCITRON DISCS	SCDC-00030	¥2,940（税込）	
2000.7.19	悠久幻想曲3 Perpetual Blue　マキシシングルコレクションVol.5 フローネ・トリーティア	SCITRON DISCS	SCDC-00027	¥1,890（税込）	
2000.7.19	悠久幻想曲3 Perpetual Blue マキシシングルコレクションVol.6 ルーティ・ワイエス	SCITRON DISCS	SCDC-00028	¥1,890（税込）	
2000.7.19	Pia♡キャロットへようこそ!! 2DX ヒロインコレクション 3 日野森美奈	SCITRON DISCS	SCDC-00032	¥1,890（税込）	
2000.7.19	あなたに♡とどけ!! in 夏／麻績村まゆ子	SCITRON DISCS	SCDC-00031	¥2,100（税込）	
2000.7.19	NEO・GEO DJ Station II ゲームドラナイト/ SNK新世界楽曲雑技団	SCITRON DISCS	SCDC-00029	¥2,940（税込）	
2000.7.21	オリジナルドラマCD No.1 ハンターズ・イン・ワンダーランド [illegible]	マーベラスエンターテイメント	MJCG-80032	¥2,940（税込）	
2000.7.21	エアロダンシングF オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2003	¥2,625（税込）	オリジナルステッカー
発売日未定	[illegible] オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2004	¥2,100（税込）	
2000.7.21	砂のエンブレイス オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-2005	¥2,940（税込）	オリジナルステッカー
2000.7.26	桑島法子アルバム（タイトル未定）	コナミミュージック	KMCA-63	¥3,059（税込）	
2000.7.26	HORIZON/浅倉めぐみ	コナミミュージック	KMCS-10	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	PROCESS/坂本三佳	コナミミュージック	KMCS-11	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	GIRL/村山由香	コナミミュージック	KMCS-12	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	ETERNAL/八木沼真由子	コナミミュージック	KMCS-13	¥3,059（税込）	52P写真集付
2000.7.26	マリオネットカンパニー2 オリジナルサウンドトラックぷらす	コナミミュージック	KMCA-64	¥2,243（税込）	KIZUNAカード付
2000.7.27	モンスターファーム2オリジナルサウンドトラック	WAKE UP	KWCD-1005	¥2,940（税込）	初回特典メドレーシングルCD
2000.8.3	ADVENTURE/SMILE AGAIN/野田順子シングル	コナミミュージック	KMDA-5	¥1,050（税込）	
2000.8.3	MARINE/[illegible]ベストアルバム第2弾	コナミミュージック	KMCS-9	¥3,059（税込）	

ゲー事典 緊急募集!!　時代は問わず、CD化してほしいのにCD化されてないアーケードゲームタイトルを大募集！　なんであんなに素晴らしいゲームのサウンドCDが発売されないんだ、という憤りや熱い思いをハガキにしたためて送ってください。宛先は「デジタルディスク」係まで。ひやかしはダメよ。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

ゲームミュージックに限らず、リメイク、アレンジされる音源が横行する昨今の音楽事情。こんな時だからこそ、オリジナルの音が持つ意味や価値について考えてみよう。

Instructor
OGR

タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」の大御所コンポーザー。代表作は勿論みなさんご存知の「ダライアス」シリーズ。
LIVEの時は「G・A・M・E・R・A・ガメラ」と唄ってます。

第5回 「音楽と絵画」

オリジナルに注ぐ膨大なエネルギー!!

さて、何を書いて良いものか悩んだけれど結局、自分の考えを書く以外にないだろう——たとえ読者の期待を裏切ることになっても——という結論に達した。「なんだぁ？　絵画？　音画関係の話かぁ？」と思った方も多いでしょう。そう。その通りです。でも、ちょっとだけ視点がいつもとは異なります。僕にとってのゲームのための音楽は絵画＝オイル＝油絵のようなものだというお話です。

CDのアンケート葉書にちょくちょく見られる意見として、「なぜ小倉さんがアレンジしないの？」というものがあります。めんどうだから？　違います。んん、ある意味当たっているのかな……。つまり、油絵というのは世界にたった一枚しか存在しませんよね。手書きなことですから。作家は精一杯の集中力と愛情をその一枚に託すわけです。だからこそ、そこに価値を見いだすことが出来るのです。僕の音楽に於いて、オリジナルデータとは正にこの油絵と同じような意味を持っているのです。自分の中で積み上げたコンセプトに基づいて、最大限持てる力を発揮したものが、オリジナルデータというわけです。

そうなんです、その楽曲についてもうほかには表現のしようがない。これが僕自身のアレンジが極端に少ない理由です（一部の例外を除いてですが）。

もし、無理やりアレンジしたらどうなるかというと、それは単なる音の羅列に過ぎないものとなってしまうでしょう。それはそうですよね、表現しきったものを壊して、更に新しい表現へと創り直さなければならないのですから。ただ、音楽として楽しむのならばそれもひとつの展開として成立します。が、僕の創っているものは音楽とは少しずれた所に位置していると思っています。G-DARIUSのレゲエ風（笑）、詞をつけてラップにして……そんなもの聴きたいですか？　2600円出して買いたいですか？　僕は嫌です（笑）。「あるべきものが、あるべき形でそこに存在する」これが、僕の音楽は絵画である、という意味です。

ZUNTATA同好会

ここでは、毎回ZUNTATAの講師の皆さんに、自分の趣味や、お気に入りの物に触れてもらうことにしました。どんなものに興味を持っているのかを知るのも、楽しいかも。簡単に言うと、自慢のコーナーです。

趣味と聞かれて……。時計が好きです。機械式腕時計という類のものです。毎日巻いてやらなければ止まってしまうという、手のかかるやつですが、それがまた可愛いんです。写真の時計は実際に僕が毎日使用している、「BODONI」というフランスのデザイナーによって生み出されたものです。購入して、もう6年になりますね。世界限定500個という……ちょっと自慢しちゃいました（笑）。

ZUNTATA COLLEGE 購買部

THE VERY BEST OF Mar. GAME MUSIC Ⅱ' 黎明記

ZUNTATA

6.21発売
■ZTTL-0053
■¥2,600－（税込）
■発売元：（株）タイトー
■販売元（株）SME

独自の世界観を構築し続ける"Mar."の集大成アルバムが遂に実現!!　数々の作品を提供し、ZUNTATAのLIVE活動ではバンマスも勤めているMar. の作曲作品を1枚にまとめたBESTアルバム。GAME MUSIC初期の頃からの軌跡を当時の音源を含め、完成直前のデモテープやラフスケッチ等もそのまま収録。CD化されることがなかった作品も多数収録。当時のZUNTATAファンには懐かしく、その頃を知らないZUNTATAファンにも、きっと心に響く作品になるはず……。

収録曲
1. interlude
2. Return The S.S.B.M. ～
3. バトルモード
〈 from S. S. B. M. ジャンケンメダル 〉
4.「曰く、やっぱり陽は沈む…」～
5. ポコンポのテーマ
〈 from 原始人ポコンポ 〉
6.オープニングテーマ
"月の河"
7.未来検索モード
8.前世検索モード
9.相互変換モード
10.個性融合モード
11.男女変換モード
12.結果表示～
13.エンディング
〈 from 変身願望シミュレーション"Cinderella Magic"〉
14."Tail from the Wonder Horn"～
15.Radical Boy
16.Mr.Luck'y NOVA
17.below the snow wind
18.STONE SUBMALIN・・・
19.a hopping time!
20.T.V.G.ウィルス
〈 from Recal Horn 〉
21.Incubator（細菌培養装置）
〈 from X-55 〉
22.The One GENESIS
23.The end of 1996 H.K.
〈 from GAMERA 2000 〉
24.TOKIO DREAM
25.Gentle Slope"大怪獣決戦二日目 pm4:35"
26.Space Acer
〈 from private demo tape 〉
27.BURNING STORM arr.
28.CARRY AWAY! arr.
〈 from サイキックフォース パズル対戦 〉
29.Control X arr.
〈 from サイキックフォース2012arrange sound tracks 〉
30.譲愛自由
＜ from DARIUS THE OMNIBUS 世代 ＞
31.AQUARIUS arr.
32.炎道
33.URBAN　TRAIL　～LIVE'94 in日本青年館～
34.シ・メール　～　LIVE'90 in日本青年館～
35.commune arr.
〈 from NIGHT STRIKER 〉

単語帳
募集＝ZUNTATA COLLEGEでは、ゲームミュージックのあれが知りたいといった素朴な疑問や、意見、感想など、読者からのお手紙を大募集しています。ZUNTATAのあの人を講師にして欲しいなんていう要望や、あの音楽について訊きたいなんていうリクエストも大歓迎。どんどん、「ZUNTATA COLLEGE」係まで送ってください。

闇を斬り裂く光の刃

ついに発売間近の「ギルティギア ゼクス」。今回は、デフォルトキャラクター設定画をお蔵出しだ!!

アーケードとして新たに生まれ変わり、2年ぶりに「ギルティギア」がパワーアップして帰ってきました。ソルやカイ、メイやミリアなど、皆さんにおなじみのメンツはより成長した姿を、新キャラはギルティの世界を壊さないよう気を付けつつ、新たな魅力を添えるよう苦労して生み出しました。今、開発陣は、最後の調整に必死で取り組んでいます。皆さんに納得いくゲームになるよう最大限の努力をしますので、結果はゲーセンで確かめてみて下さい。

[ギルティギア ゼクス] 設定資料集

注：設定画は開発中のもので、細部設定が異なる場合があります。

May [メイ]

快賊のジョニーに拾われ育てられた。ジョニーに恋愛感情を抱き、彼女の世界は彼中心に回っている。恋に生きるいたずら好きで元気な女の子。外見からは想像も出来ない程の怪力の持ち主でもある。子供っぽい所もあり、わがままを言い出したら誰も押さえられない。

profile
身長●158cm
体重●47kg
血液型●B
出身●不明
誕生日●5月5日(拾われた日)
声優●こおろぎさとみ

profile
身長●184cm
体重●72kg
血液型●O
出身●アメリカ
誕生日●10月24日
声優●若本規夫

Johnny [ジョニー]

13歳の時にGEARに最愛の父を殺され、戦災孤児となる。孤児となった彼は人に心を開かない生活を送るが、似た境遇の者が多くいることを知り、人に情を与えられる人間になろうと、「快賊」となる。ふだんはおちゃらけたひょうひょうとした性格。

profile
身　長●169m
体　重●48kg
血液型●B
出　身●ロシア
誕生日●不明
声　優●住友 優子

Sol=Badguy
[ソル=バッドガイ]

生物兵器として実験サンプルにされた過去を持つ。そのため、戦闘能力はずば抜けている。素性を隠し、賞金稼ぎとして150年間、人間社会に生きてきた。無口で必要最小限の言葉しか口にしない。嫌いな言葉は「がんばる」「努力」。

profile
身　長●182cm
体　重●74kg
血液型●不明
出　身●アメリカ
誕生日●不明
声　優●石渡 太輔

Ky Kiske
[カイ=キスク]

若干16歳にして聖騎士団の団長を任じられた天才騎士。大戦が終結した後も、治安維持機関に所属している。謹厳実直を絵に描いたような性格だが、自由に対する強い憧れも、心の奥底に秘めている。

Millia Rage
[ミリア=レイジ]

幼い頃両親を亡くし、暗殺組織に引き取られ育つ。髪の毛を使った暗殺術を習熟するが、心の奥底のわずかに残った善意が「人殺し」を拒否、組織からの逃亡へと至る。前大会に組織を壊滅させるために出場、結果的に計画は成功する。無口で冷淡な性格。

profile
身　長●178cm
体　重●58kg
血液型●ＡＢ
出　身●フランス
誕生日●11月20日
声　優●草尾 毅

蔵土縁紗夢
[クラウドベリー=ジャム]

料理界に名を残さんと日夜修行に明け暮れる見習い料理人。勝ち気で負けん気が強く、可愛げの無いじゃじゃ馬娘である。他には厳しいが、自分には甘い所がある自己中心型。ビジュアル系美男子に非常に弱い。我流の中国拳法を使う。

profile
身　長●163cm
体　重●不明
血液型●B
出　身●中国
誕生日●2月8日
声　優●小森まなみ

御津闇滋
[ミツアンジ]

この時代において、ほぼ絶滅している日本人の純粋な末裔の一人。その素性を隠して、ある男を捜して旅を続けている。格闘スタイルは「舞」を中心にした優雅なものだが、性格は直情的で、後先のことを考えない熱血漢タイプ。

profile
身　長●180cm
体　重●68kg
血液型●B
出　身●壊滅前の日本
誕生日●1月1日
声　優●五十嵐亨

梅喧
[バイケン]

幼少時に両親、友、そして自分の片腕を失う。トラウマを克服する為に、彼女はGEARに対する殺意を選択した。終戦を迎えた現在でも、その殺意は拭いきれていない。生粋の格闘家で、考えるより先に行動を起こすタイプ。白黒がつくまで争わないと気が済まない。

profile
身　長●162cm
体　重●45kg
血液型●B
出　身●壊滅前の日本
誕生日●3月5日（仮）
声　優●須藤みほ

Axl=Low

[アクセル=ロウ]

本来は20世紀の人間だが、タイムスリップしてこの時代に来た。前作で、元の時代を目指し旅立ったが、自分と同じ体質の『あの男』の手がかりを捜し戻ってきた。表面は好色で楽天家だが、物事を冷静に分析できる面も。「死」の存在を激しく嫌い、決して人を殺さない。

profile
身　長●179cm
体　重●78kg
血液型●B
出　身●イギリス
誕生日●12月25日
声　優●雛波 圭一

profile
身　長●1245cm
体　重●6588kg
血液型●O
出　身●浮遊大陸ツェップ
誕生日●10月18日
声　優●近藤 隆

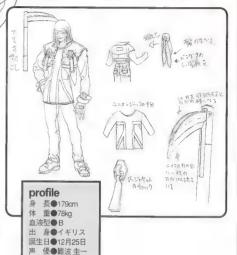
Potemkin

[ポチョムキン]

この時代唯一の科学文明を保持し、超巨大飛行艇を国領とする軍事国家ツェップの奴隷兵士。威圧感のある巨大な体を持つが、実は自然を愛する、誇り高く誠実な心の持ち主。前大会にてクーデターに成功し、現在ツェップは平和的な自治領として存続している。

profile
身　長●183cm
体　重●67kg
血液型●B
出　身●アメリカ
(日本と主張している)
誕生日●2月9日
声　優●三浦 岳

Chipp Zanuff

[チップ=ザナフ]

ドラッグで一度身を滅ぼした彼は、マフィアに消されかけたところを忍者に命を救われ、公正する。だが、その師匠は組織によって殺され、彼は組織への復讐を誓う。血の気が多く、キレやすい性格。間違った日本観を持ち、それに憧れている。

Zato-1
[ザトー＝ONE]

盲目の暗殺者。自分の影「エディ」を操る能力を持っていたが、前大会で能力を酷使した結果、現在は影に体を支配されてしまっている。冷静で残虐なアサシンだが、心の奥底には、かすかな善意が眠っている。

profile
身　長●181cm
体　重●68kg
血液型●A
出　身●アサシン（スペイン）
誕生日●1月28日
声　優●塩沢 兼人

Faust
[ファウスト]

STORY：謎

profile
身　長●282cm
体　重●55kg
血液型●不明
出　身●不明
誕生日●不明
声　優●近藤 隆

Venom
[ヴェノム]

アサシン組織にて育ち、首領ザトーに忠誠を誓うザトーの右腕的存在。暗殺者という立場ではあるが、性格は穏やかで素直。与えられた任務には責任を持って完遂するが、仕事以外の殺生には息苦しさを覚える。

profile
身　長●179cm
体　重●66kg
血液型●A
出　身●アサシン（イギリス）
誕生日●不明
声　優●八重田 幹雄

アルカディア 読者プレゼント

ビスコ提供

No. 4
「雀々しましょ2」ポスター
10名様

前号の麻雀特集の興奮も冷めやらぬ中、健全なる男子（じゃなくてももちろんOK）の諸君にキャルギャルポスターをご提供！

タクミ提供

No. 3
「ギガウィング」ポスター
4名様

タクミの名を世に知らしめた秀作シューティングのポスター。キャラデザインの漫画家、冬目景氏の人気も高く、ゲーム・冬目 景の両ファンにぜひ。

カプコン提供

No. 1
「パワーストーン2」Tシャツ
3名様

5月11～13日にロサンゼルスで開催された世界最大のゲームショー「Electronic Entertainment Expo」(略してE3)で配布されたTシャツがコレ。ファンならコレクターアイテムとして確保しておきますか。

No. 2
「マーズマトリックス」ポスター
13名様

久々の激ムズシューティングとして世のシューターをビビらせているマーズだが、ビジュアルが格好いいことも特長のひとつ。このポスターを貼って、自分の部屋の雰囲気を引き締めよう。

コナミ提供

No. 5
「ビーマニポケット」携帯ストラップ
10名様

好評につきまたもプレゼントのビーマニ携帯ストラップ。身の回りから、さりげなくビーマニワールドを構築していって。

ナムコ提供

No. 8
「Mr.ドリラー」メモリホルダ
5名様

"2"の発表で俄然盛り上がるドリラーシリーズ。これは、前号でプレゼントしたワースタ&闘魂烈伝のメモリホルダと同タイプのもの。

No. 9
「Mr.ドリラー」開発チーム オリジナルTシャツ
3名様

以前、開発インタビューの時にその存在が確認された、プリちーなデザインのススムくんTシャツ。非売品のレアアイテムだぞ！

No. 6
「トラック狂走曲」ポスター
5名様

2000年の乗り物系は、トラック！ もともとトラック大好きっ子でも、「トラックって、面白いんだなあ」とこのゲームからトラックの世界に足を踏み入れた君も、これでいい夢見られるよ。

No. 10 「Mr.ドリラー」PlayStation版ゲームソフト	1名様
No. 11 「Mr.ドリラー」ドリームキャスト版ゲームソフト	1名様
No. 12 「Mr.ドリラー」ゲームボーイ版ゲームソフト	1名様

一般家庭の平和な世界まで突き進んできたススムくん。ハマリすぎの奥様続出で、あらぬところに穴が開きまくりとか……。んなわけない（笑） ということで、じいちゃんばあちゃんとおちゃんかあちゃんにも、ほのぼのドリラーワールドを教えてあげよう。

No. 7
「Mr.ドリラー2」ポストカード&ステッカーセット
5名様

早くもドリラー2のグッズをプレゼントだ！ あの新キャラやこの新キャラもしっかりデザインされた、ファン垂涎のアイテム。

サミー提供

No. 15
「ギルティギアX」パンフレット 10名様

格ゲー界の風雲児、ギルティのパンフといったら、ファンでなくても欲しいでしょう。当然、ファンだったら確実にもっておきたいよね。中は、イラスト付きの全キャラ紹介など。

アトラス提供

No. 14
「CDTV・ランク王国」CDケース
8名様

あの、カウントダウンTVとランク王国のCDケース。4種類あるので、どのデザインのものが欲しいか、希望のある人は詳しく書いて送ってね。

SIGMA提供

No. 13
「BONUS SPIN Z」ガイダンスパネル置き時計
1名様

スロットマシンのグッズプレゼントはなかなかめずらしいのだ。しかも実用的な置き時計タイプ。オブジェとしてもすぐれていると思わない？

締 切
7月29日(土)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2ヵ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供

No. 16 「ストリートファイターゼロ3」マザーボード付き	1名様
No. 17 「ダークシール2」	1名様
No. 18 「バーニングフォース」	1名様
No. 19 コントロールボックス パナカスタムロング	1名様

現在も稼働中のゼロ3を、マザーボードとセットでプレゼント！ これはお得！！ また、データイーストの名作アクション「ダークシール」の続編、中世ファンタジーの世界を冒険する「ダークシール2」と、主人公は女子大生、防衛大学卒業を目指し戦闘バイクを駆る「バーニングフォース」（ナムコ）をプレゼントだ！ コントロールボックスが無い人は、まずはそっちに応募するのがいいかな？

PRESENTS

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

THE KING OF FIGHTERS 2000 (SNK)
CAPCOM VS. SNK (カプコン)
GUILTY GEAR X (サミー)

巻頭特別企画

ストⅡから10年
そして
新時代に突入！

対戦格闘とは一体なんなのか？
その神髄を探る総力特集。
3大タイトルの発売を契機に
大いなる魅力へと誘う。

夏の風物詩、K.O.F.の最新作がいよいよ登場！
次号では全キャラクター技紹介をはじめ、
K.O.F.2000に関する情報が盛りだくさん。
K.O.F.支援コーナー「KOF(コブ)っ子ソサエティ」ももちろん掲載!!

©SNK 2000

最新ゲーム情報

ガンスパイク（彩京／カプコン）
ダービーオーナーズクラブ2000（セガ）
ダンスマニアックス（コナミ）
スラッシュアウト（セガ）
Mr.ドリラー2（ナムコ）

攻略特集

サイレントスコープ2（コナミ）
ガントレット・ダークレガシー（ミッドウェイ／SNK）
バトルギア2（タイトー）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムVer.5.66（セガ）
ダンスダンスレヴォリューション3rdMIX plus（コナミ）
マーズマトリックス（タクミ／カプコン）
メタルスラッグ3（SNK）

次号 9月号No.4の発売は 予価580円
7月29日(土)発売予定

メールでの投稿宛先がかわりました

メール投稿宛先がコーナーごとに設定されました。6月30日以降の投稿宛先は下記のようになります。

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com
■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com
■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com
■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com
■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com
■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
sp_ggx@arcadiamagazine.com
■K.O.F.2000
「KOFっ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

CAPCOM&ARCADIA共催作文コンクール

「VS.シリーズがくれたもの」
sp_vs@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com
■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※9月号(No.4　7月29日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

10月号（No.5　8/30発売号）への投稿締め切りは……
7月19日(水)消印有効

11月号（No.6　9/30発売号）への投稿締め切りは……
8月19日(土)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●5年後、10年後。やっぱり5年前、10年前と同じように筐体の前に座って（立って？）コインを投入しているよーな気が……。基板を買うようになったって、コンシューマの性能が向上したって、編集部に筐体が並んでたって、やっぱり家に帰る回数よりゲーセンにいく回数の多い自分がいるんだから。もちろん、新しい試みにも期待してますよ～！（NAOM[illegible]……眼鏡っくす林）

●未来のゲーセン像というと「ゾレラ」の世界にゲーセンがあったら？」という夢想をしてしまう。ゲームソフトに対するニーズではなく、究極のGame On Demand、いや対戦相手 On Demandなどが成立しているかもしれない。しかし、嗜好の細分化により様々な形態の店舗が生まれるだろうが、他を排斥することではなく、様々な人種が集うからこそ面白い空間であるという将来性があることを願いたい。（さわたり）

●ここ20年ほどで薄暗い紫煙渦巻く店舗から、明るいアミューズメントスポットに見かけは変わったが、基本的な遊び方（遊ばせ方）はまったく変わっていない。しかし、ようやく新しい動きが見えてきそうな気配がしてきたのだ。ゲーセンの未来、今回の特集で垣間見えましたか？（しもでん）

●5年後。ゲームのネットワーク化を後目に、未だ旧態依然としていたゲームセンターは一般顧客層を失った。あまりの寂れぶりに風営法適用外となり、深夜営業が復活。照明も暗くなり、マニアが澱むにうってつけの魔窟となっていた……なんてね。CP-SYSTEMⅡコレクションが全滅しているであろうことが憂鬱だ。（杉田）

●やっぱあれでしょ。eXistenZみたいに自分の身体と直結！ となると、ゲーセン専門医とかも必要？ まじめには1フィールド上で多人数がプレイするシステムとか多めになるだろうな。一応、今号でお別れです。メーカーの皆様、並びにご協力いただきました皆様ありがとうございました。（ゆさ）

●ハイテク化で、360度全周囲スクリーンで出来る「バーチャロン」or「スターブレード」の出現。これゲーマー＆オタクの夢でしょ。あと、それで10人ぐらいで通信対戦できるとか。100人ぐらいで出来る「ギャラクシアン3」もいいッスね。当然360度全周囲スクリーンで。（[illegible]）

●5年後アーケード業界がどうなっているか……誰が知ろう[illegible] 天下は三分し（業務用、家庭用、コンビニ）、アーケードは疲弊す。これ誠に危急存亡の秋ナリ～！ みんなゲーセン行こ～！ 1日65535クレジット入れろ～！ っていうか何で○○が俺の隣に座ってんだよ！ どうしろ？ いとしいしと。（ジム伊丹）

●都市開発事業とかで、米国ラスベガスを模倣した「ゲーセンだらけ」の地域ができたら面白くない？ あとは、駅名にゲーセン名が使われるぐらいデカいゲーセンとか。改札を[illegible]な両替機が設置してある……みたいな。ありえねぇ？（家の近所でモーザイト……。ブルーなマシン）

●ゲーセンは5年間でどれぐらい変わるのか？ 5年前といえば『K.O.F.'95』。京、庵、ルガールとかのステキなチームに、影二＋αで挑むのが楽しかったですな。そして今年は『K.O.F.2000』……ってあんま変わってないじゃん（自分のやってることが）。5年後はどうでしょう？（河野）

●バーチャが発表された時、それはすごく斬新的なものだったハズなんだけど、ごく普通に受け入れられていたように、将来ゲームセンターがどんなところになろうと、ユーザーには自然に受け入れられていくんだろうなあ。店に並んでいる物が理解できなくなった時、僕はゲートボーラーに転向します。スパークボール！（ひで）

●未来のゲームセンター像ですか？ 十数年前に家庭用ゲーム機が登場したことにより、お茶の間にアーケードゲームがやってまいりました。であれば、次は逆にゲーセンにお茶の間がやってくるはずです。もしくはゲーセンがお茶の間になります。要するにお茶の間とゲーセンの融合ってことですよ。きっと。ねっ？（佐久間）

●5年後のゲーセンは実感できるんでしょうね。格闘ゲームはサイバースーツ着込んでて殴られたら電流が走って痛かったり、ドリルで地中に進んでいくゲームはヘルメット被ってホントに息苦しくなったり。で、麻雀で勝つとお店にいる誰か(女性限定)の服が1枚消えてると……（T.K）

●世の電気を使ったゲームはもっともっと携帯と融合していく、というか、携帯やモバイルの進化はさらに進み、そこにあっと驚くような、革新的なアイデアとともにゲームというものが流れ込んでいく……と考えているのだが、それとともにゲーセンというもの自体が[illegible]ている気がしてならない。（佐々木）

●5年。遠いようで近い未来。自分のゲーセンの未来図といえば、ゲーセン間のネットワークの普及や新ジャンルの多人数参加プレイゲームの登場、24時間営業＆多様なサービスなど。これが実現したら未来は明るい……実現したらね。待ってるだけでなく、自分も努力。やるしか！（安藤）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　浜村弘一
■編集長　林[illegible]
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　[illegible]（THINKS NEO）
■デスク　霜田和[illegible]／杉田哲朗
■編集スタッフ　[illegible]佐孝之／[illegible]裕章／伊丹恭／[illegible]／河野淳一／入澤[illegible]明／貝田知明／佐久間康文／佐々木[illegible]／[illegible]祐
■[illegible]協力（五十音順）　伊勢猫／H L／MVP／OGR／がっちん／[illegible]／GrayZone／京城／COSPA／C・LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／[illegible]ずる／善[illegible]字元帥／田渕健康／[illegible]／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／はまー／ハメコ／VMT-RED／福田[illegible]太郎／MATT[illegible]／モミ平／ももやん／[illegible]マダ課長＆広報娘／若人
■取材[illegible]　杉原エス[illegible]株式会社[illegible]トライ　アミューズメントタワー
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／大島リエ／斉藤老[illegible]
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　トロ[illegible]企画株式会社／株式会社[illegible]ミクスト
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　いづなよしつね／AKD／[illegible]屋／G=ヒコロウ／田渕健康／ひのえ／VOVO／龍輝雅龍
■製作購買　望月[illegible]／関根隆之
■広告営業　幸宏樹／黒沢秀樹／田山[illegible]子
■[illegible]営業　堂前秀隆／酒井朋喜
Special Thanks：
取材に快く応じてくださったゲームセンター・アミューズメントスポット各店舗のみなさま……に感謝！

月刊アルカディア 8月号 [No.003]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.003

第1巻 第3号 通巻第3号　平成12年8月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-08

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区[illegible]1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　[illegible]st@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。
マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⬭ を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⬭ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合が有ります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　　　悪い例

【アルカディア 8月号［No.3］ アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～70の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～70の番号の中から選んでください。

1.表紙：ギルティギアX
2.ゲームセンターの未来像!? セガが提唱する、NAOMI＆光ファイバーの可能性！
3.スラッシュアウト
4.名越部長インタビュー
5.ダービーオーナーズクラブ2000
6.ギルティギアX
7.ガンスパイク
8.電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66
9.ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
10.ミスタードリラー2
11.BRAND NEW UPDATES
12.News Transmitter
13.白い箱NAOMI
14.アリカ・テトリスインタビュー
15.そんなんARIKA
16.BEAT MAXIMUM
17.ダンスマニアックス
18.ミスタードリラー
19.イノセントスイーパー サイレントスコープ2
20.マーズマトリックス
21.ブレイブブレイド
22.パワーストーン2
23.マーヴル VS. カプコン2
24.メタルスラッグ3
25.サイヴァリア
26.グレート魔法大作戦
27.LONG RUN GAMES' BOOSTER
28.鉄拳タッグトーナメント
29.デッドオアアライブミレニアム
30.ゲームセンターイベント準備会
31.初心者STEP UP☆列伝 第1弾 慎之介 the シューティングスター～第4話～
32.ゲーマー用語の基礎知識
33.彩京刑事
34.OLD GAME MUSEUM
35.ARCADER・NEO
36.20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム
37.無差別範疇十傑衆
38.ジャンク新聞
39.Joystick Troopers
40.Rescue Emulator!
41.GAME CENTER MAP
42.ハイスコア全国集計
43.編集部特選 オススメゲーセンへGO!
44.街頭電脳遊戯エキスパート検定試験 解答集
45.コスプレ・プレイスタイル
46.アルカディア フロンティアーズ
47.ゲーパロ館
48.ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
49.ゲームセンターよく見る伝
50.庄司といづなのげぃむバラのいや
51.パンドラキャラット改
52.猛者通信ぽペソ
53.Digital Disc Archive
54.ZUNTATA Sound College
55.設定資料：ギルティギアX
56.プレゼント
57.バトルギア2
58.ガントレット・ダークレガシー
59.婆娑羅
60.GTIクラブコルソイタリアーノ
61.カートデュエル
62.テトリスTA
63.上海～昇龍再臨～
64.ホットデビュー
65.電車でGo!3 通勤編
66.トラック狂走曲
67.新日本プロレス闘魂烈伝4
68.メダル「始めてみよう」物語
69.プライズワンダーランド
70.筐体百景

Q3.所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）。
1.ファミコン
2.マスターシステム
3.PCエンジン
4.メガドライブ
5.スーパーファミコン
6.メガCD
7.NEO GEO ROM
8.NINTENDO64
9.3DO
10.NEO GEO CD
11.セガサターン
12.プレイステーション
13.PC-FX
14.ドリームキャスト
15.プレイステーション2
16.ゲームボーイ
17.ゲームギア
18.ネオジオポケット
19.ワンダースワン
20.コントロールBOX
21.筐台

Q4.学校・職業・その他
1.小学生
2.中学1年生
3.中学2年生
4.中学3年生
5.高校1年生
6.高校2年生
7.高校3年生
8.短大生
9.専門学校生
10.予備校生
11.大学生
12.大学院生
13.社会人
14.自由業
15.主婦
16.無職
17.その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

アルカディア7月号P46『ギルティギア ゼクス』におきまして、ゲームシステム名に誤りがありました。
誤）ガードバランス→正）ガードレベル

関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

郵　便　は　が　き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

編集部

ARCADIA No.3
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住　所	〒 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払
世田谷局承認
205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵　便　は　が　き

154-8736

2 0 5

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.3アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住　所	〒 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　]

Q8.この本「ARCADIA」を何でお知りになりましたか？
A8.[　]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[　]都道府県[　]店

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A10.[　]

NEW GAME COMPLETE GUIDE

BATTLE GEAR 2

担当　亜音速の気孔師

今年も走り屋たちの熱きバトルが始まる！

とうとうその全貌を明らかにした『バトルギア2』。前号に引き続き、今号でも新たに発覚した要素を紹介していくぞ。7つのコースで繰り広げられる国産6メーカー全29車種による熱きバトルが、キミの挑戦を待っている！

ゴースト健在!! インターネットランキングも!!

前作のタイムアタックモードで評判のよかった「ゴースト」は今作でも健在だ。タイムアタックで、ベストラップを更新すると登場するというシステムは前作と同じだが、表示されるゴーストのデータがよりわかりやすく、詳しいものとなっている。

また、今作でもインターネットランキングが開催されるぞ。左の写真が表示されたら、すかさずメモをとり表示されたアドレスへアクセスしよう。

ゴーストのデータが細かく表記。出すほうも気分がいいよね。

ゴーストは遠いと普通だが、近いと半透明になる。

インターネットも大丈夫!!

CONGRATURATIONS!

コース	峠線
車種名	MR-S
ギア	MT
タイム	3′33″426
名前	S D A
パスワード	907-

www.taito.co.jp/g

その早さが気になる注目の新車たち!!

新たに加わった新車だが、どれも速そうなモノばかり。実際の速さに関しては、今後の攻略で調べていくとして、今回は未知数の新車をクローズアップしてみた。

実車で速さを実証している車はもちろん速いだろうが、気になるのはそれ以外の車。実車でも人気のあるMR-Sや、オープンのS2000が人気を集めそうである。また、R32からR34に進化したスカイラインも気になるところだ。

TOYOTA CELICA SS-2 (ZZT231)

TOYOTA MR-S S EDISION (ZZW30)

TOYOTA ALTEZZA RS200 (APD)

ゲー事典　前号での紹介から首を長くして続報を待っていた読者の皆様に朗報だ。「バトルギア2」ゲームセンターでの登場は7月ということに決定したぞ。バトル開始まであとわずか、前作をやり直したりしてバトルに備えよう。

自分に合った視点でプレイ!!

どこでインに寄れるか。ガードレールまでの距離は？ 車の挙動はどうなっているのか？ そんな部分をクリアしてくれるのが視点切り替えだ。自分にとって一番操作のしやすいものを選びたい。オススメは車の挙動がわかりやすく、周りの状況も把握しやすいその3だ。

視点その1
目前に障害物のない視点

視点その2
雰囲気を味わうならこれ!

視点その3
車の挙動が把握しやすい

超初級

COUSE LENGTH 1,544m
ELEVATION 0m

開発者コメント
半径の異なる2つのカーブで構成されたオーバルコース。一見カンタンそうに見えますが、本当に速く走ろうと思ったら結構神経を使います。アクセルワークは慎重に。

7つのコースで一番難易度が低いのがこの超初級だ。前作にもあったこのコースでは、今回で車の基本性能、特に最高速にチャレンジをしたくなる。レイアウトこそ単純だが、ラインを考えながら走らないと痛い目にあうぞ。単純ながら非常に奥が深いコースだといえる。

超初級コース、スタート即アクセル全開で最高速へ!

いかにスピードを殺さずにコーナーを抜けるかがポイントになる

20[illegible]で1周を終了し、2周目へ! レースはこれから!

ゲー事典 『バトルギア2』では走行前にCPUの速さ（レベル）を任意に設定することができる。これによってCPUを自分の腕前に合わせることにより、常に熱いバトルを展開することが可能になるぞ。

初級

COUSE LENGTH
[illegible]29m
ELEVATION
50m

開発者コメント

花火が打ちあがる夜を走るコース。カーブは緩やかなものばかりなので、Cクラスなら全開で周回できます。コース取りをつかんでください。

コースレイアウトを見てもわかるように、複雑な形ではないので、攻略の基本である暗記がしやすい。特に難しいコーナーがないので、クラスCの車であれば、ほぼ全開近くのまま周回することができる。初心者が楽しみながら練習するのに最適なコースだ。

この緩いコーナー[illegible]ライン取り[illegible]えるといい。

コースを跨ぐ鳥居がチェッカーの目印。全開で立ち上がれ！

半トンネル状の部分。カーブは緩いが攻めすぎは危険だぞ。

中級

COUSE LENGTH
1,835m
ELEVATION
30m

開発者コメント

比較的きついカーブも存在し、いかに必要最小限の減速をしてタイヤを滑らさずにコーナーを駆け抜けるかがポイント。アップダウンに伴うギアの選択も悩みどころ。

このレベルのコースともなると、さすがに走りのテクニックが必要になってくる。きついコーナーがいくつもあるので、ブレーキをきちんと使えないと完走できない。最初は無理せずゆっくりコースを観察しながら走り、流れが読めるようになってから攻めていくと上達が早いぞ。

腕の見せ所は、やはりきついコーナーの続く切り返し部分だ。

周りの紅葉はきれいなんだけど、それに目を奪われると事故るぞ。

いかにも山道にありそうな小屋が右側に。休む？（[illegible]ないって！）

「バトルギア2」はツインの筐体以外にもシングル筐体が登場する。こいつはタイムアタックに熱中するのにピッタリの筐体だ。また、サイズもツインよりコンパクトなので、もしかしたら行きつけの小さいゲーセンにも置かれるかも？

ダークレガシーをめぐる冒険の旅が今始まる!!

立体マップで構成された広大なダンジョン、プレイするたびに成長するキャラクター……。昨年話題を呼んだファンタジックアクション『ガントレット レジェンド』の続編が大幅にスケールアップして早くも登場だ!!

GAUNTLET DARK Legacy

ガントレット・ダークレガシー

Text：C・LAN&MOMO

邪悪なる遺産が世界を再び闇の中へ

冒険者一行が倒したはずの魔王スコーンの復活、そしてその元凶であるダークレガシーを目指し、冒険の扉は再度開かれる。そのボリュームは実に前作の2倍以上。新たに4つのステージ、4人のキャラクターをくわえ、ガントレットレジェンドの世界はさらなる深遠へ。発売は6月下旬予定。未知なる冒険が君たちを待っているぞ!!

TOPIC I 広がる世界

『ダークレガシー』では大幅にアレンジされた前作の4ステージに、さらに新たなステージが4つ追加されている。その内容も空中要塞、だまし絵のダンジョン、夢の世界など実に多彩。生半可なことではすべてを踏破することはできないだろう。

おなじみのステージも構成やスタート地点が大きく変わっているぞ。

TOPIC II ガードの存在

操作系はこれまでどおり1レバーに3ボタン。操作に関してはほぼいっしょだが、ターボボタンが"ガードボタン"に変化。ボタン押しっ放し&レバー中立でゲージ[illegible]攻撃をガード可能だ。ただしゲージが必要なのでタイミングよく押すべし。

[illegible]必須? 押したままレバーを入れればこれまでどおりダッシュだ。

デスの性質に変化あり!

マジックポーションでしか倒せないプレイヤー泣かせの難敵"デス"の性質が『ダークレガシー』では若干変化している。まず、実体化していない状態ならば、ショットで攻撃しても動き出すことはなくなった。反応するのは至近距離まで近づいたときのみで、タルなどを壊した瞬間に誤って攻撃しても大丈夫だ。これも嬉しい変更点だ。

ただし、デスの攻撃をくらった場合、ライフではなく経験値が吸収され、ヘタをするとレベルが落ちてしまうのだ。しかし逆デスを使えば……もうわかったね? 逃がすな!!

逆デスを使えば、ほぼレベルが1上がる。こりゃオイシイ。

TOPIC III 協力攻撃

「ガード(ターボ)+攻撃」で出せるターボアタックは今回も健在。これにくわえ、今回はレベル2以上あれば、仲間と密着していると協力攻撃「コンボアタック」に変化するようになっている。見た目に面白いものが多いので多人数プレイ時は使ってみよう。

多人数専用の「コンボアタック」。LV2以上のターボゲージが必要だ。

TOPIC IV クラスチェンジ

前作では、レベル25ごとにオプションが付いたり武器が変化していたが、『ダークレガシー』ではそのほかに、レベル10ごとにクラスチェンジが行なわれる。レベルが10の倍数に達していれば、ショップに入ったときに称号が変化していくぞ。

10レベルごとにクラスチェンジするぞ。グラフィックもそのつど変化していく。

ガトレ秘密局：ゲーム中炸裂する「パワーアプせよ」や「ドーフ」「ハイーナ」等のセンスにメロメロな君! 今回はなんと、「ボス戦専用アイテム」なる重要兵器が存在するらしいのだ。ボス戦で勝手に発動し、ボスの体力を大幅に奪ったり、一定時間ボスの動きを止めたり、といった強力なものばかり。それだけに巧妙に隠されているので、探すには苦労するぞ。(ガトレ部)

キャラクター＆新マップ紹介

新キャラ4種を加え、総勢8キャラとなった。長く付き合う相棒なので、選択は慎重に。また、新ステージは、どれも演出や仕掛けが凝っていて面白い。旧ステージも変更が多く、新鮮だぞ。

ソーサレス NEW!!

死者を操る魔力を持った魔女。魔力、スピードが高いので、育てれば強力なキャラクターに成長する。ただし、攻撃力と防御力が低いので、序盤は苦労するだろう。

ナイト NEW!!

防御力と攻撃力に重点を置いた、誇り高き騎士。平均的な能力を持っているが、同じバランス型のバルキリーと比べると、魔力が若干低く、その分攻撃力が高くなっている。

ウィザード

強大な魔力を持った、魔法使い。攻撃力、防御力は低いが、そのぶん魔力だけはトップレベル。誰よりもマジックポーションを有効に使うことができるキャラクターだ。

ウォーリアー

接近戦を得意とする、屈強の戦士。ショットスピードは遅いが、得意の肉弾戦を駆使して、強引に突き進むことが可能だ。見た目どおり、防御力と魔法の弱さが欠点だ。

ジェスター NEW!!

爆弾を操る、身軽な道化師。スピードはアーチャーと並びトップで、魔力が若干高く設定されている。ひょうきんな見かけによらず、使いやすいキャラクターになっているぞ。

ドーフ NEW!!

高い攻撃力と防御力を併せ持った、戦闘種族。攻撃力と防御力にモノを言わせて、最前線をゴリゴリと進むことができるだろう。しかし、スピードと魔力の低さが欠点だ。

アーチャー

軽量、俊足型の弓矢使い。防御力は低いが、移動スピードとショットスピードは最高レベル。このゲームでの移動スピードは重要な要素。先に進みやすいキャラと言えるぞ。

バルキリー

比較的防御力が高く、他の能力も平均的なバランス型。何でもこなせるので、初めてこのゲームを遊ぶ初心者向きのキャラクターだろう。ショットスピードと足の遅さが欠点だな。

TOWN Midium NEW!!

死者が徘徊する、朽ち果てた街並み。無数の墓場からはゾンビがよみがえり、冒険者たちを襲ってくる。構造自体は単純だが、進むのは難しいぞ。

SKY Easy NEW!!

怪物の住み着いた廃墟を昇っていくと、モンスターたちの空中要塞にたどり着く！ イージーだけあって、構造は単純だ。まずは、ここから探索しよう。

DREAM Hard NEW!!

常人には理解できない、夢の世界。空想的な空間だが、凶悪なモンスターたちが巣くっている。マップは広大でトラップも複雑。高難度のステージだ！

ICE Hard NEW!!

一面氷に閉ざされた、洞窟地帯。奥に進むと、モンスターたちが何かを掘り起こしているようだ。入り組んだ線路が、ステージの構造を複雑にしているぞ。

打倒、徳川家康！

婆裟羅 VASARA

溜め攻撃で敵を斬れ！

まずは、このゲームの特徴である、溜め攻撃のシステムについて紹介していこう。

このゲームの溜め攻撃は、剣や槍などの武器で直接敵を斬ったり突いたりする接近攻撃なので、リーチは短い。しかし、敵の弾を打ち消すことができるので、使いこなせば攻守両面で非常に役立つ攻撃となっている。

本作の溜め攻撃は溜まるのが早く、攻撃の前後にスキがないので、気軽にバンバン使っていける。弾消し性能を活かして大胆に敵に突っ込んだり、きつい弾幕を切り抜けたりといった使い方も可能だ。

また、1回の溜め攻撃で複数の敵を倒すことによって得られる、コンボ系のボーナスもあるようだ。

溜め攻撃は、攻守両面に役立ち、稼ぎにも深く関係している。このゲームのキモなのだ。

DEFFENSIVE

溜まるのが比較的早いこともあり、とっさの弾幕回避にも使える。計画的だとなお良し。

OFFENSIVE

弾消し[illegible]れているので、敵[illegible]ていく[illegible]ない！ 攻めまく[illegible]

ベースはオーソドックスな2ボタン縦シュー。ウリは溜め攻撃をフル活用した接近戦だ！

バサラモード発動！

バサラモードとは、攻撃範囲、有効時間、攻撃力などが大幅に強化された溜め攻撃。

敵を破壊すると「■結晶」と呼ばれるアイテムが出現。これを回収して画面上に表示されているバサラゲージを満タンにすると、バサラモードが発動可能になる。

通常の溜め攻撃よりも持続時間が長いので、コンボが狙いやすい。攻撃力も[illegible]

その他の稼ぎ要素

名のある武将が搭乗した敵機を撃墜すると、その武将の名前が表示される。このような敵機は各ステージ30機出現するようになっていて、すべて破壊するとステージクリア時にボーナス点が加算される。

また、溜め攻撃でなければ破壊できない背景や金塊ボーナスといった稼ぎ要素もあるぞ。

旗が付いた機体を破壊すると、倒した武将の名前が画面に表示される。

見事30人の武将を打ち取ったら画面中にある「全斬」の文字が見えるかな？

金塊の光り具合を見て、タイミング良く取ると高得点に！

このゲーム、敵の体当りでは死なないので、本当に大胆な接近戦が楽しめる。ただし、一部の特殊な敵弾については、溜め攻撃で相殺できないものもあるので注意しよう。

プレイヤーキャラ&愛機

真田幸村

真の「平和」を求め、理想に殉ずる覚悟の士。権謀術数により豊臣家から政権を奪った家康を誅し、豊臣家による平和を取り戻すために戦う。

真田幸村 愛機 村正（ムラマサ）

機体の移動速度、攻撃面ともに平均的で扱いやすい性能を持つ真田幸村。溜め攻撃は剣を使ったもので、攻撃範囲が広く、リーチもそこそこ。サブショットのホーミ[illegible]も地味ながらいい働きを見せてくれる。初プレイ時にキャラ選択で迷うことがあったら、このキャラをオススメする。

幸村の溜め攻撃「烈風鬼[illegible]」のバサラモード版。前[illegible]広角度にカバーする。

雑賀孫市

明るく前向きな娘。父の遺志を継ぎ、女だてらに雑賀一族の若き頭領である。祖父である先代・雑賀孫市が藤堂高虎に討たれたことを知り、その仇討ちと暗黒の徳川政権樹立を阻むために参戦。

雑賀孫市 愛機 時雨（シグレ）

リーチはやや短い（武器が扇子だから?）ものの、自キャラの周囲360度をカバーしてくれる溜め攻撃が最大の特徴で、真横や後方からの敵弾に対しても安全を約束してくれる。移動スピードも3人の中で最も速いため、溜め攻撃の性質を活かして、より「前に出る」攻撃が楽しめる機体だ。

孫市の溜め攻撃「紅蓮扇風[illegible]」のバサラモード版。360度を完全カバー。

島 左近

智勇兼備の老武者。無口な参謀タイプ。大阪城落城の際、豊臣秀頼に殉じた主君石田三成への「義」により家康を誅するため、討死覚悟で徳川陣営に斬り込む。

島 左近 愛機 墨炎（スミホムラ）

いかにも重量級といった島左近だが、性能のほうもやはり重量級。移動速度は最も遅いが攻撃力は強く、バサラモードでの攻撃力はすさまじい。通常の溜め攻撃は槍で突くといったもので、リーチは長いが範囲は狭い。他の2キャラとも違い、あまり前に出ず、リーチを活かした攻略がいいだろう。

左近の溜め攻撃「徹[illegible]無尽」のバサラモード。絶大なリーチと破壊力を誇る。

バサラな敵武将

黒田長政

貴様らの相手など 私一人で充分だ!

偉大な父や有能な乳兄弟と比べられて成長したため心の根底にコンプレックスを潜ませる。主人公達を討ち取ることで、自分の[illegible]を図ろうとする思惑がある。

黒田長政機の[illegible]攻。しかし、このような弾幕も、溜め攻撃をうまく使えば避ける[illegible]。

伊達政宗

このウエーブのような[illegible]攻撃は、溜め攻撃で消すことはできないのだ!

だが 俺にも引けぬ 理由がある

実力あるもの[illegible]天下を納める という考えのもと、徳川の東軍に与した。

いずれは自分が天下をとることを夢見ている。

真田信幸

幸村の兄である真田信幸機の攻撃。この光剣による攻撃はマジで見えない。かわせるか!?

己の理想に 殉じるも また武士道

真田幸村の実兄であり、本多忠勝の娘婿。仲の良い兄弟だったが、主と仰ぐ人物が敵同士になったことによって、兄弟で刃を交えることになってしまう。

藤堂高虎

藤堂高虎機の2次形態。突進して弾をばらまいてくる[illegible]。溜め攻撃で防御しろ。

時勢を見る事に長けていて、いち早く家康に仕えた人物。

真面目な徳川三人衆とは馬が合わないらしく、政宗と一緒にいることが多い。

ゲー事典 コンボボーナスや、兜首(かぶとくび)ボーナスについては現時点では詳細は不明。これらの詳しいシステムについては、次の機会を待っていてほしい。

イタリアムードたっぷりのレースゲーム「GTI CLUB」の続編が登場！　鬼ごっこモードはなくなったが、相変わらずの近道探しは健在！　対戦もグー！　タイムアタックもグーのハチャメチャレースを紹介しよう！

GTI CLUB Corso Italiano

まずはクルマ選び！遊び心も満点だぞ!!

前作よりも大きくなったイタリアンな街を舞台に、ハチャメチャな走りで大爆走！　とにかく速く走ったヤツが勝ち！　というレースゲームがまた登場する！

選べる車が8台用意されているのだが、その8台の中身、外見を弩派手にチューンした車も用意され、より熱いレースが味わえるように進化をしている！

車がチューンされれば速くなるのは当然だが、リスクとしてコントロールが難しくなるので十分にコースに慣れてから、この弩派手で速いチューンドカーにトライをすると、その速さを実感することができるはずだぞ！

コースは3つ!! 上級がムズイぞ!!

さて、車が決まればコース選び。普通なら難度を気にして選べば良いのだが、このゲームの場合、いかに近道を見つけられるか？　という別の意味での難度を気にして選ぶことになるぞ！

初級は、市街地での折り返し、中級は、海への転落に注意をして、上級は、郊外へ出て山岳地帯まで走るというレースとなる！

右が初級、直進が中級、左が上級というレイアウトとなっている！

折り返し後、思い切りスピードを出してジャンプ！　落ちるなよ！

これぞGTIクラブ！探せーっ近道を!!

3つあるコースの難度は、そのまま近道探しの難度と比例するわけだが、前作のように、脇道やら地元タクシーの運チャンのような地理に詳しい走り方ではなく、空を飛んだり、水中を走ったりと、まるでアニメの世界のカーチェイスを地で行くのが今回の目玉！

「身体を張って近道せよ！」

失敗すれば崖から転落！　川に転落！　成功すれば近道大成功！

右側に細い路地が見える！　そこが近道！　でもそこには階段が……。

そんなダイナミックな近道を初級、中級の2コースから紹介！　どれもこれも命1つじゃ……いや1クレジットじゃあ足らないかも……。

さらに右側を走り、路地を爆走！　狭いので接触に注意して走るぞ！

近道を探すだけではなく、ナント柱を壊してもOK！　車は……？

ゲー事典　今度のGTIクラブには、前作で最高だった鬼ごっこモードがない！　これぞ対戦の醍醐味！　の部分がなくなってしまったのが残念だけど……レースモードはさらに充実し面白くなっている点がグッド！

EASY

TOWN CORSE

DISTANCE:5321m

コースの長さは中級よりも長いのだが、折り返しのコース構成のため、MAPを憶える作業はそれほど難しくないだろう。

攻略のポイントだが、広いコース幅を有効に使い、走る距離を短縮しながらタイムを縮めていき（いわゆるアウトインアウト！）、中盤の右にある路地を走っての近道、スピードに乗って空を飛んで川を渡るショートカットをして、さらにタイムを縮めていきたい！

START
GOAL
CP
CP
CP
CP
CP
CP

外側にある岩を踏み台にしてジャンプ！　着地地点は大丈夫か？

高低差のあるヘアピンを！　直角に曲がるとロスになるので注意！

COAST CORSE

DISTANCE:5003m

MEDIUM

START
GOAL
CP
CP
CP

周回コース的なレイアウトである中級の攻略ポイントだが、まずはスピードを出しすぎないように心がけ、海に転落をしないようにしてタイムロスを抑えていきたい。

その上で近道探しとなるわけだが、初級と比べてもわかるようにコース幅が狭いので、接触に注意して走るようにしていこう！

ラインを合わせてスピードに乗って桟橋へジャンプ！　届くか？

さて、肝心の近道だが……前半では急斜面を下って2ヶ所のヘアピンカーブをジャンプしてショートカットをし、後半では、狭い桟橋めがけてジャンプをするという、ダイナミックな走りのショートカットでタイムを縮めていくぞ！

君は無事海に落ちず、走りきることができるかな？

ゲー事典　演出もなかなか！　車が飛んだり撥ねたりしたとき、硬いはずの車がグニャリと変形！　まるで生き物のような動きをするのだ！　このあたりがGTIクラブならではの個性を感じるところだ！

マシン

１人用では４台のマシンが用意されている。コースによって使い分けよう。

加速重視型

ドリフト重視型

最高速重視型

バランス重視型

驚くべきスピード感!

KART DUEL™

REAL MOTOR SPORTS RACING

（株）ナムコ

おもちゃの車でしょ？　と思ってしまうカートだが、そのスピード感は馬鹿にできない。やってみれば解るから！　担当：桃杏

迫力あるのね、カートって!

F-1レーサーの登竜門として、最近注目されはじめたカート。これをアーケードゲーム化したのがナムコの「カートデュエル」だ。

このゲームは車体の作りから凝っていて、アクセルの踏みやハンドルの重さなど、本物のカートに乗っている感じ。また他のレースゲームと違い視点が低いため、もの凄いスピード感が体験できるのも特徴的だ。

デュエルと付くだけあって、通信対戦も可能。タイマン勝負なので、かなりヒートアップするぞ。１人用では４台のマシンから選べるが、対戦では２種類だけしか選べないので、注意してほしい。

おまけコンティニューシステム

通信対戦では、負けた方がコンティニューすることで、再戦を挑むことができるぞ。また、コンティニューを３回することで、５戦目を無料で遊ぶことができるのだ！なんだかお得な感じでしょ？

３回コンティニューで１戦おまけ　計５戦遊べる新システム。

コース

レースは難易度の異なった、４種類のコースで行なわれる。初級以外は実際にカートで使われているコースなのだ。

たからづかカートフィールド

目標タイム 26" 15　おすすめカート ドリフト重視

ハイスピードパーク

目標タイム 13" 45　おすすめカート バランス重視

SUGO国際カートコース

目標タイム 59" 63　おすすめカート ？？？？

大井松田カートランド

目標タイム 25" 25　おすすめカート 加速重視

シンセとしてのキーボードゲー

TEKNOWERK™

テクノヴェルク

ついにナムコから鍵盤音ゲーが発売！　シンセサイザー入力装置として鍵盤が活躍するぞ!!

「パカパカパッション」「ウンジャマ・ラミーNOW!」「ポスト・ア・ムーヴ2」「ギタージャム」「クエストフォーフェイム」と音ゲーを出してきたナムコから、ついに鍵盤入力の音ゲー登場！　その名は「テクノヴェルク」。

遊び方は、楽譜が流れる音ゲーと違い先に流れたメロディーに追従するというもの。言ってみれば「パラッパ」の進化形にあるゲームで、難易度はそれほど高くないので、見たら触ってみよう。

ゲー事典　カートデュエルには、実は隠しステージが用意されている。のだが、その出現条件は単純にして難題。１人用、レースモードで全ステージ１位を取り、しかもノーコンティニューが出現条件なのだ。十分に走り込んでラインをしっかりと作らないと、かなり難しいだろう。隠しステージは開発者との対戦になるようだ。実力は、自分の目で確かめてみてほしい。

TETRIS® THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

君はテトリスの神に会う……

Text：京[illegible]
すべての画像は6月6日[illegible]開発中のものです。

あのテトリス・ザ・グランドマスターの続編が姿を現した。TGMを越える衝撃が走る！

進化し続けるテトリス

テトリスの最終形態とも思われた『テトリス・ザ・グランドマスター』（以下TGM）が世に出てから早2年。アリカが世に送り出す新たなるテトリス、それがこの『テトリス・ジ・アブソリュート』だ。

アブソリュートとは絶対的とか無条件という意味の言葉だが、はたしてこのタイトルの意味するところは……。

操作は前作と同じ4方向レバー＋3ボタン。ただレバー上入れという新たな操作が加わった。レバーを上に入れるとブロックが即落下するが、レバー下入れと違いブロックが接地してもすぐにはくっつかないという特徴がある。

『TGM』をプレイしていた人なら覚えがあると思うが、ブロックの落下速度が早いレベルで急いでブロックを置こうとしてレバーを下に入れると、意図した場所と違う場所でくっついてしまいストレスを感じることが多々あったはずだ。

これを克服するのもうまさのひとつだったが、今作ではレバー上入れと下入れを使い分けることによって、前半のレベルでもイライラせずにブロックを置いていけるようになっている。

気になる後半レベルの難易度ははっきりいって、とんでもなく難しいものになっている。前作でグランドマスターになったプレイヤーでも最初の内はクリアすらままならないはずだ。

また初心者にも間口が広がった『TGM』だが、今回はさらに親切なノーマルモードが追加されている。これは100レベルごとにアイテムが出てくるモードでブロックの落下速度等も初心者向けにやさしく調整されている。今までテトリスをプレイしたことがない人は、まずこちらのモードでのプレイがおすすめだ。

基本的な画面構成はTGMとほぼ同じ。しかしプレイ感覚は更に洗練されている。

TGMから2年…。アリカが送る、テトリス最終形態。

レベル700[illegible]Aがその牙を剥く。

高レベルでのブロックの落下スピードは一見の価値あり。高レベルでのブロックの落下スピードは一見の価値有り。

今回はどんなアイテムが出現するのだろうか？

おなじみ対戦モード

プレイヤー同士で戦う2P対戦モードも健在。『TGM』ではデスブロックなどの破天荒なアイテムで我々を驚かせてくれたが、今回も様々なアイテムが存在し対戦を盛り上げてくれるようだ。

また新要素レバー上入れの使いこなしは対戦プレイでも非常に重要。対戦が更にヒートアップすること間違いなしだろう。

発売は11月末?!

この『テトリス・ジ・アブソリュート』がゲームセンターで遊べる日が待ち遠しいが、残念ながら発売はまだまだ先。今のところ11月末を予定しているそうだ。

発売が先になる分、調整にはかなり時間をかけるそうなので、テトリスファンは首を長くして発売を待とう。

ゲー事典 テトリスというと、どんなに白熱したプレイが展開されていたとしても、ビジュアル的には地味なものを思い浮かべてしまわないかい？　しかし、このTAは一味違う！　写真では伝えきれないが、背景には超絶綺麗な3Dグラフィックスがぐりぐり動いているのだ。これは一見の価値アリ。

彩京初のクイズゲーム登場！

クイズでアイドル！ホットデビュー

text：伊勢猫

「ホット」シリーズの第2弾は、歌手と芸人を育てるちょっと変わったゲームだ！

トップアイドルを目指せ!!

あの麻雀「ホットギミック」シリーズの彩京から、最大で4人まで協力プレイが可能な「クイズでアイドル！ ホットデビュー」が新登場！

ゲーム内容は……歌手（or お笑い）4人グループの一員となって、プロダクションと交わした3年間の契約期間中に100万人のファン獲得を目指すことが目的。スタート時に新人歌手ユニットを育成する「ドッキドキ・歌手コース」と、若手お笑い芸人を育てる「抱腹絶倒！ 芸人コース」の2つから選択が可能で、目標達成までの時間や選んだ仕事で路線が変化していく。

「子育て～」でお馴染みのMOSS製作、彩京監修による一風かわった感じのゲームなので、プレイしてみてね！

「キャンペーンシチュエーション」で選択可能な仕事は各12種類用意されている。

キャンペーンの終了時には、路線の変更と共に専用のイベント画面が表示される。

ゲームの流れ

通常シーンでは、総合的なクイズ問題が出題されていくのだ。

「ノルマ」をこなせ！

ゲームの基本となるのが「テレビ番組シチュエーション」ステージ。レギュラー番組に出演してクイズに答えれば、視聴率を上げていくことができる。正解ノルマ達成でステージクリア！

ミニゲームは全5種類。気合いを入れ、トップを狙っていけ！

「ミニゲーム」で勝負！

ゲームが進行していくと「キャンペーンシチュエーション」ステージが発生！ ミニゲームで勝負をして1位を取れば、グループを代表するリーダーとなって仕事の選択をすることができるぞ!!

キャンペーンでは、選んだ仕事に関係した問題が出題される。

「路線」を決めろ！

キャンペーンシチュエーションでは、仕事内容を3つの選択肢から選んで決定。それぞれの仕事に応じて出題内容の傾向が違い、クリア後の正否で路線（各コース3種類）が決まっていくぞ！

名作パズルが進化を遂げた！

上海 ～昇龍再臨～

Text：かの

パズルゲームの続編といえば多く場合はよりマニア向けになってしまうものだが、「上海」はまったくの新作としても通じるモードを引っさげて戻ってきたぞ！

アーケードだけでなく、コンシューマーやPCでも発売されているだけあって、もはやゲーマーで「上海」を知らない人はいないハズ……念のために説明すると、積み上げられた麻雀牌（これは「山」と呼ぶ）の中から同じ絵柄の牌を取っていき、「山」を崩すパズル……。そのアーケード最新作が「昇龍再臨」だ。

従来のシリーズでは「山」の形にバリエーションをつける程度の変化だったが、今作ではルールに大胆なアレンジを施した2つのモードが加えられている。取った牌の底にある牌が裏返ってしまうという、神経衰弱の要素が入った「陰と陽」、山を崩すことよりも牌を多く取ることを優先させた「パンダモニアム～陰と陽～」どちらも気軽に楽しめる内容ながら手強い作りだ。もちろん今までどおりの「上海」も遊べるように「古典上海」がある。

定番を味わいたい人も、新たな刺激を求める人も注目するべし！

コインを入れれば遊び放題の3モード

パンダモニアム～陰と陽～

「山」を崩すのではなく、制限時間内に牌を相手より多く獲得することが目的の対戦モード。詰み牌のシャッフルがあるのが特徴だ。

陰と陽

神経衰弱の要素を取り入れた、新しい「上海」が楽しめるモード。このモードのみ、1人プレイ時にストーリーがついてくる。

古典上海

従来の「上海」を遊ぶモード。基本的に「山」をすべて崩せればクリアーだが、「山」の形などが異なる3作が収録されている。

ゲー事典 ホットデビューアイドル紹介！

桜坂優子。お色気ムンムンのフェロモンキャラ。1Pで登場。

シンシア。外国人でエキゾチック担当。2Pで登場。

篠山トモ。ノリの良さはピカ一、親しみやすい。3Pで登場。

本田まなみ。流行りの癒し系で天然ボケキャラ。4Pで登場。

電車でGO！3 通勤編

LET'S GO BY TRAIN! 3

せっかくだから、よりリアルに！

Text：かの

コイン投入時のデフォルト設定となっているリアルタイムモード。コレを楽しまなくちゃ、いくら鉄人モードの腕がバキバキだとしても『電GO！3』を遊び倒したとは言えない。やるならトコトンやってやれ!! ってコトで、ちょっとしたデータを公開！

リアルタイムにアタックすべし！

この『電GO！3』ページは今まで時間帯選択モードを使って話を進めてきたワケですが、「たまには違う風景を見てぇなァ～」と思われたなら、迷わずリアルタイムモードをプレイしましょう！

参考までに、リアルタイムモードの出発時刻はどうなっているのか、左の表1にまとめてみました。さらにオマケとして、時間帯選択モードの出発時刻もあります（表2）。ちなみに、リアルタイムと書かれているものは、プレイを開始した時間に一番近いダイヤが選択される仕組みになっています。

ゆふいんの森号は仕事をサボれば、簡単に始発時刻でプレイができるぞ

ゲーセンの営業時間を考えてみると、実は結構多くの路線で終電をプレイできるんですね（ただし、あまり遅くまで遊んで店の迷惑にならないように気をつけましょう）。その一方で、始発はゆふいんの森号以外プレイできません。時間帯選択モードで朝にすれば、鹿児島本線・快速、篠栗線・快速、山陽本線・新快速の3つだけ解決するものの、基本的には無理です。「ワシはそれでも始発をプレイしたいんじゃあああ！」という人は、もうゲーセンの店員さんに設定を変更してもらうしか方法はありません。いっそのこと自分が店員になるのもいい作戦ですネ（私もかつてゲーセンで働いていた頃は、よく泊まり込みでタダ遊びをしまくったものです）。

ただ、これについては全部のお店で通用するテクじゃありませんから注意して下さい。ついでに書いておきますと、面接を受けた時に「泊まり込みのフリープレイはアリなんですか？」なんて質問をかますと絶対落ちます。当然、フリープレイを志望動機にするのもアウトです。マジで。

隠し路線ではほとんどの終電がプレイ可能になっている

激レア！　これが山陽本線・普通の終電風景だッ！　25時だぜ!?

表1　リアルタイムモードの出発時刻

路線		朝	昼	夕	夜
九州路線	鹿児島本線・普通	05:43始発	リアルタイム	リアルタイム	24:26終電
	鹿児島本線・快速	07:17始発	リアルタイム	リアルタイム	21:53終電
	篠栗線・普通	06:13始発	リアルタイム	リアルタイム	23:12終電
	篠栗線・快速	08:19始発	リアルタイム	リアルタイム	20:14終電
	篠栗線・普通	04:57始発	リアルタイム	リアルタイム	23:35終電
	鹿児島本線・特急（787系）	07:23始発	リアルタイム	リアルタイム	21:03終電
	鹿児島本線・特急（キハ72系）	なし	14:09発	リアルタイム	19:29終電
関東路線	総武線	04:32始発	リアルタイム	リアルタイム	24:40終電
	中央線	06:50始発	リアルタイム	リアルタイム	23:16終電
近畿路線	山陽本線・普通	05:10始発	リアルタイム	リアルタイム	25:08終電
	山陽本線・快速	06:04始発	リアルタイム	リアルタイム	24:55終電
	山陽本線・新快速	07:41始発	リアルタイム	リアルタイム	24:03終電

表2　時間帯選択モードの出発時刻

路線		朝	昼	夕	夜
九州路線	鹿児島本線・普通	07:19発	12:03発	17:05発	20:07発
	鹿児島本線・快速	07:17発	13:22発	16:56発	19:59発
	篠栗線・普通	07:45発	12:39発	16:51発	20:51発
	篠栗線・快速	08:19発	12:17発	17:17発	20:14発
	篠栗線・普通（キハ58系）	07:19発	12:30発	17:11発	19:54発
	鹿児島本線・特急（787系）	08:40発	13:04発	17:04発	21:03発
	鹿児島本線・特急（キハ72系）	なし	14:09発	18:09発	19:29発
関東路線	総武線	06:07発	13:12発	16:28発	19:50発
	中央線	07:00発	12:30発	16:46発	20:19発
近畿路線	山陽本線・普通	06:57発	13:12発	17:05発	19:58発
	山陽本線・快速	07:51発	14:21発	16:36発	19:53発
	山陽本線・新快速	07:41発	12:09発	16:55発	19:54発

オマケ話

リアルタイムモードで始発（もしくは始発に近い時間）でのプレイがうまくいった時だけの話ですが、「ゲロロロロ～～ッ！　外は真っ暗じゃねぇか!!　ここは地獄!?　それともあるいは……!!」なんつーショッキングな事態が発生する場合があります。しかし、それはアナタの視力がヤバくなったのでもなければ、バグでもありません（当然）。『電GO！3』は季節によって風景の切り替え時間が違ってくるのですョ。たとえ毎日ゲーセンに入り浸っていようとも季節の流れが感じられるなんて、実に素晴らしいシステムですね！　ハイテク！　なお、詳しくは左に掲載した表3を参考にして下さい（今回は表ばっかりでしたネ）。それでは。

表3　風景の切り替え時間

	朝	昼	夕	夜
春（3月～5月）	05:31～	11:01～	16:31～	18:01～
夏（6月～8月）	05:01～	10:31～	17:31～	19:01～
秋（9月～11月）	05:31～	11:01～	16:31～	18:01～
冬（12月～2月）	06:01～	11:31～	15:31～	17:01～

ゲー事典　紹介から始まり、4号にわたって連載してきた『電車でGO！3』も、ひとまず今回で最終回。しかし、連載が終わったとしても『電GO！3』を遊び倒すまでには、またまだ時間が必要なはずだ。次回作が出るまでには、遊び尽くせるようになろう。

試合の流れを操作して目の前の敵をぶっ倒せ！

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION

長きにわたって愛読していただいた「闘魂烈伝4」の記事も、ついに最終回を迎えました。今回は、今までハッキリと説明していなかった基本操作とプロレスらしい試合展開。CPU戦についてレクチャーしていきます。

担当：MAN次郎

まずは入門編！ 正しい操作でスムーズに技を出そう

[illegible]すくみシステムで日々熱い対戦を楽しんでいるかな？ まずは、おさらいの意味も込めて、基本操作を見ていくとしよう。[illegible]レバーでレスラーを移動させ、[illegible]関節、投げボタンで各種攻撃を[illegible]。これらの攻撃は、[illegible]入れた状態とニュートラル状態で使い分ける。また、大技を狙う際には、相手をグロッキー状態に追い込んだり、背後に回り込んで攻撃すればよい。相手の状態に合った技が自動的に発動するぞ。攻撃ボタン以外には特殊ボタンが存在し、レバーとの組み合わせでダッシュしたり、ハンマースロー（相手をロープに振る行為）を行なうことができる。ちなみに、スタートボタンを押せば、レスラーをアピールさせることも。

ダッシュ＋攻撃ボタンの組み合わせでダッシュ攻撃を。リーチも長く使いやすい。

タッチワークが重要になる タッグマッチの必勝戦術

2人対2人で強さとチームワークを競い合うタッグマッチ。相手を味方のいるコーナーまで追い込む、もしくは誘い込んで戦うのが強い。その理由のひとつとして挙げられるのが、エプロンサイドにいる味方の援助攻撃だ。リーチは短いものの、近づいてきた敵に打撃技で攻撃してくれる。少量のダメージを与えつつ、相手の足止めをすることが可能なのだ。さらに、微妙にロープから離れてフォールやストレッチ技を受けている時も、近くに味方さえいればすぐにカットしてもらえるのも利点。まさに攻防一体といっても過言ではない。

味方のグーパンチ

リングサイドの味方が、近づいてきた敵に向かってパンチをする。技を食らって相手がのけぞっている隙に技を狙おう。

カットのタイミング

自分のコーナーから距離が離れ過ぎていると、もしもの時にカットが遅れてしまいがち。リング上の位置取りは重要だ。

エプロンサイドからの攻撃

相手よりも体力がリードしている場合、エプロンサイドまで移動して相手が近づいてくるのを待つという戦法も有効。打撃で場外に落とされそうになった時は、左右のどちらかに移動して相手の攻撃をかわせるようにしたい。

起き上がりへの攻防

相手がダウンしているときは、うつ伏せ、仰向け、足の向いている方向によって、攻撃の種類が変化する仕組みになっている。[illegible]ている状態の相手にそのまま技を仕掛けたり、無理矢理起こして攻撃を加えたりできるぞ。相手のダメージ[illegible]を見極めて攻撃しよう。

[illegible]相手に接近し、[illegible]投げ技を狙う。与えるダメージも高いぞ。

特殊ボタン[illegible]相手をそのまま起こすこともできる。受けたダメージの状態を見極めれば[illegible]グロッキーを誘発することも。

ゲー事典 ナムコが直営店で行なっていた「ナムコ　スペシャルメモリーGO!GO!大作戦」は、ちょうどアルカディア発売日の6月30日が最終日。最強のエディットレスラーを使いたい人は、これを見たら、早速近所のナムコ直営店に駆け込もう。そこの直営店でキャンペーンが行われていれば、アンケートに答えるだけで最強エディットレスラーが使えるぞ。

メダル版『ダビオナ』登場!!

StarHorse

VICTORY AT THE TRACK

ついに『ダビオナ』のメダルバージョンがお目見えした。競走馬を作って育ててレースに出走、これでメダルを稼ぐ！ ちょっとまったり感が漂う大人のダービーゲームだ。従来型のベットゲームもパワーアップ。本物志向で存分に楽しめるぞ。今年の夏は「スターホース」に腰をすえろ!!

「スターホース」には、もはや馬のフィギュアは存在しない。「NAOMI」ボードによって再現された、美しくリアルなサラブレッド達が画面を疾駆するのだ。自ら育てて調教した愛馬が、50インチモニター2台の巨大なターフを駆け抜けていく！ その雄姿を堪能しよう。

プロジェクター2台で投影されるメイン画面では、常にレースが展開されている。もちろん、JRAの2000年レーシングプログラムに対応した最新データだ。150頭を超える新旧の実名馬、実在するジョッキー46人、ホンモノのファンファーレを採用した本格派だ。そして実況は、お馴染み杉本清アナ。名ゼリフ・名調子の杉本節をたっぷりと味わえるぞ。

実際の競馬と何ら変わりのない世界感で、メダルを増やしていこう。世界の最強馬が集まるWBC(ワールドブリーダーズカップ)を自分の愛馬で制覇して、ジャックポットを目指すのだ!!

愛馬育成は、タッチモニター方式のサテライト席で。父・母馬を選択し、誕生した仔馬に名前を付ける。そしてサテライト上で展開される条件戦(簡単にいえば下積みレース)に出走させて、オープン馬に育て上げる。それからメイン画面でのレースに登録するのだ。育成は、馬体調整・スタミナアップなどメニュー別の調教(トレーニング)や疲労回復の飼葉(エサ)で行なう。

さらに、最大の特徴ともいえるのが愛馬とのコミュニケーション。タッチパネルを触って馬をなでて励ましたり、叩いて叱るなんてことができてしまう。愛着が湧くぞ。

もちろん、放牧(ゲーム終了)時に表示されるパスワードで、後日コンティニュープレイもできるぞ(同筐体のみ可能)。

「スターホース」のビッグな筐体。サテライト席10台で10人が同時に遊べるぞ。

実データを元にしているから、競馬ベットゲームとしての魅力も多い。競馬ゲームでは初となる"ワイド馬券"も登場するぞ。ベットの決め手は画面に登場する競馬新聞。関東競馬新聞協会の協力により、有名競馬新聞の予想(各紙の傾向をセガがシミュレートした疑似予想)を参考にできるのだ。細部まで本格仕様にこだわってるぞ。

ゲー事典 ついに登場したメダル版ダビオナ「スターホース」。某レゲーシューティングのような名前だけど間違えなんよ。次回からは、新馬「アルカディア」の成長とともに遊び方をレポートしていく予定だぞ。我等がアルカディア号(牝馬か牡馬か不明、まだ生まれてないから)の活躍をお楽しみに。さて、どこのゲーセンでアルカディア号を作るかな？

おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

プライズマシンを見つめて一句。
「ゲーセンへ季節を運ぶ景品群」
いやはやお粗末。

科学忍者隊ガッチャマン ガッチャFAN!

●全2種類 7月登場 ●発売元：バンプレスト

オススメの一品

ガッチャマン扇風機登場

ありそで少なかった『ガッチャマン』プライズが登場！ テレビアニメのオープニングで旋回しながら落下していくガッチャマン達を記憶しているだろうか？ あのシーンを完璧に(!)再現した扇風機なのだ。しかも羽根の裏面にはテレビでは見られなかった落下中のガッチャマンの顔がプリントされてるぞ。台座はゴッドフェニックスの機首をかたどったもの、そしてファンを回すボタンはバードミサイル発射スイッチになっている凝りようだ。今年の夏は、ガッチャマンで涼むべし!!

カブトエビ 飼育セット

●7月登場
●発売元：バンプレスト

容器と卵とエサのカブトエビ飼育セット。水槽に水を入れて卵を入れるだけで孵化して、全長30ミリ位まで成長するのだ。しかも、エサを与えるとラッコのように抱えて泳ぐらしいぞ。小学生の読者諸君！ 今年の夏休み自由研究は、ゲーセンで捕獲して育てるまでをリポートしよう!!

機動戦士ガンダム ジオン軍MSファクトリー

●全4種類 7月下旬登場
●発売元：バンプレスト

6月号で紹介した「ガンダムV作戦セット」のジオン軍バージョン。シャア専用ザク・量産型ザク・ドム・グフの定番モビルスーツが揃ってて、それぞれの武器もセットになっている。台座ユニットは接続できるから、超巨大格納庫を作り上げることもできるぞ。ズラーッと並べて楽しみたいアイテムだ。

新日本プロレスリング ストロングスタイルTシャツ

●全4種類 7月登場
●発売元：エスケイジャパン

最近盛り上がりを見せている新日本プロレスがTシャツになってゲーセンにお目見え。写真の「新日魂」やレスラー集結プリントのほかに、グレートムタのコスチュームとセコンドレスラーが着用しているおなじみのライオンマークがあるぞ。プロレスゲームファンならこれを着て筐体へ挑め!

すくすく犬福 ブルブルキーホルダー

●全5種類 7月登場
●発売元：エスケイジャパン

プライズ定番キャラクターとなりつつある「犬福」。またまた新作が登場したぞ。今回はチェーンを引っ張るとぶるぶると振動するかわいいヤツなのだ。ノーマル顔、まったり顔、びっくり顔、ひーん(泣き)顔、のーてんき病顔の5種類があるぞ。それから、犬福クッションも7月に登場するぞ。

ときめきメモリアル2 リアルフィギュア

●全2種類 7月登場
●発売元：コナミ

待ってました、というファンも多いかもしれない「ときメモ2」のリアルフィギュアが発売されるぞ。今回は陽ノ下光と麻生華澄の2人がセットになっている。ディテールまで完璧にこだわった造りは、景品とは感じさせないほどだ。美少女フィギュア好きのキミ、ゲーセンへダッシュだ。

ラブひな ぬいぐるみ

●全7種類 7月登場
●発売元：セガ・エンタープライゼス

4月からテレビアニメ化されている「少年マガジン」連載の人気マンガ『ラブひな』が初めてプライズになったぞ。主人公の浦島景太郎や成瀬川なる、「ひなた荘」の住人たちがぬいぐるみになって登場だ。合わせて7種すべて集めよう。秋にはキーチェーンフィギュアも出るぞ。要チェックだ。

めざせモーニング息子。

歌って遊ぶマシン『レコスタ』が7月からゲーセンに登場だ。800円で世界にたった1枚しか存在しない、自分の歌声が録音されたCDができあがるのだ。そして『レコスタ』がスゴイのは、ホントに歌手デビューできる可能性があること。歌を吹き込んだCDをメーカーに送れば、有名プロデューサーによるオーディションに参加できるぞ。ちなみに1回目のプロデューサーはあの「つんく」だ。

また、ホンモノの歌手がレコーディングに使った「オリジナルトラック」が1000曲も収録されているのもスゴイ。日本全国を探しても原盤で歌えるカラオケは無いぞ。

1 スタジオ入り

アーティストになった気分でスタジオへ。そしたら「MY CD」「オーディション」の2種類からプレイモードを選択する。

「MY CDモード」

好きな曲を好き～なように歌って自己満足に浸りきったCDを作る。

「オーディションモード」

大まじめに歌って「つんく」に認めてもらうべし!

2 音あわせ

1万7000曲から得意な楽曲を選ぶ。ISDNのオンラインネットワークにつながってるから、新曲もすぐに登場するぞ。他にも、曲・歌手名の頭文字検索やキーコントロールまでも可能なのだ。う～～ん便利。

3 レコーディング!!

歌え、恥ずかしがらずに歌うのだ!!

防音対策もしっかりしてるので、音程をハズしてもばれることはないぞ。「レコスタ」には無理すれば5人は入れるから(注:標準は3人まで)、男だけでモーニング娘。も行けるかも。

4 ジャケ写!!

CD録音できるカラオケボックスはあった。しかし、CDジャケットまで作れるのは「レコスタ」だけ。プリクラみたいに顔写真シールを撮影するのだ。オーディションモードはシールが履歴書のデザインになっているぞ。

5 ついに完成!!

「レコスタ」から出てくるのは、自分の美声が吹き込まれたCD、CDケース、ジャケ写シール。この3つを組み合わせれば世界でたった1枚のマイ・オリジナルCDが完成!! もちろんCDの焼き増しもできるぞ。

どうなる オーディション?

つんくプロデュースのオーディション内容はまだまだ秘密。アイドル? お笑い? やっぱモーニング息子か?! ……もう少し待ってくれ。

それから、某ルートからの情報によると、CDジャケットの種類は3パターンあって、限定・お宝バージョンがある!! かも……。

NEW INFORMATION

着メロコレクション・7月新曲リスト 「映画アニメ音楽集」

曲名	アーティスト	ジャンル
E.T.のテーマ	サウンドトラック	映画
ブレードランナー	サウンドトラック	映画
マルサの女	サウンドトラック	映画
ワイルド・ワイルド・ウエスト	サウンドトラック	映画
プロジェクトA	サウンドトラック	映画
ホールニューワールド	アラジン	アニメ
星に願いを	ピノキオ	アニメ
エレクトリカル・パレード	ディズニー	アニメ
やさしさに包まれたなら	荒井由実	アニメ
てえへんだ!! The Earth	地球防衛軍	TV・面白
ハッピーサマーウェディング	モーニング娘。	邦楽

毎月お馴染みの「着コレ」新曲紹介コーナーです。7月の特集は、お待ちかねの「アニメ映画音楽集」。銀河鉄道999、ピンクパンサーのテーマ、トトロ、もののけ、ナウシカ、ラピュタと揃ってます。名作シリーズですな。もちろん対応携帯機種もジャンジャン増えてます。筐体でチェックしてくれ。それから、ついにPHSが対応決定です。対応機種はDDIポケットのH(エッジ)。メールの添付データとして曲を入力できるすぐれものだ。

いつもならもう終わってるけど、今月はさらに新情報。着コレの筐体にカメラがくっついて、世界でたった1つだけの待ち受け画面を作れるようになるのだ。そのサービスは「マチキャラショット」!!と言い切りたいけど、まだ仮称なんだなこれが。カメラに向かってポーズを取ればオリジナル待ち受け画面がすぐにできるぞ。そして、さらに「発見!My Melody(仮称)」も発表された。生年月日や性別などの個人データを入力し、心の分析テストをする。そして最後にカメラで顔のパーツを分析すると、なんと自分にあったメロディが自動的に作曲されてしまうのだ。自分のテーマ曲、これは1度試す価値ありでしょう。

ゲー事典 「レコスタ」、私も歌ってきました。最初はこっぱずかしかったけど、やはり密室の安心感からだんだんノってきてしまうぞ。久々にカラオケ(?)歌ったけど、後半はなかなか声が出てきたような…。でも、まだ一回も自分のCDを聞いてない。やっぱちょっとな……。ちなみに発売元のJAAの正式名称は、ジャパン・アミューズメント・エージェンシーといいます。

筐体百景

電映心象スケッチ

六之回 それは空気にも似て

居心地のいい場所。

それは、作為的に成すものではなく、
気づいた時、自然に形作られている不思議な空間。

新しいとか、古いとか、
狭いとか、広いとか、
そんなものは関係ない。
大切なのは、そこに漂う「空気」なのだ。

いついかなる時も優しく迎えてくれる、
柔らかい時間が流れる場所。
気取らない笑いで満たされた、緩やかな空間。

しかし、そこは「逃げ込む」場所ではない。
世界から逃げ出し憐れみを乞う場所では、ないのだ。

明日を充実させるきっかけ、
自分を磨くヒント、
次のステップへと進むための力をくれる空間!

それに気づいた時、
その場所は、さらに「居心地のいい場所」になるはずだ。

Text:田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

取材協力：株式会社ナムコ／INTI(インティ渋谷)
所在地：東京都渋谷区宇田川町31-2「BEAM」1階、地下1階
TEL：03-5457-3765

CAPCOM
Dreamcast
ストIII、ここに極まる。

ARCADIA 月刊アルカディア COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.002
平成12年8月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻 第3号 通巻第3号
発行人・編集人／浜村弘一　発行所／株式会社エンターブレイン
enterbrain
●定価580円 本体552円
雑誌11547-08 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547080581